

# P i x e l I r r i t a d o

Discontinuidades visuales  
y saturación en la sociedad hiperreal

Juliana Navarro Morales

Arte-instalación



**Juliana Navarro Morales**

**1088347986**

**Directora**

**PhD Aura Margarita Calle Guerra**

**Doctora en Humanidades**

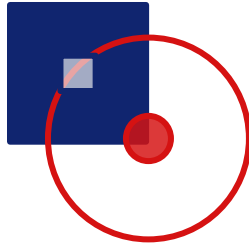
**Universidad Tecnológica de Pereira**

**Facultad de Bellas Artes y Humanidades**

**Licenciatura en Artes Visuales**

**Pereira, marzo de 2021**

Al dador de la vida, que llenando todo de luz, es quien inspira mis ideas  
y a mis papás, que me han enseñado sobre la entrega desmedida del  
amor y por quienes vale cada esfuerzo.



El presente proyecto se desarrolla en medio de la pandemia por el covid-19, en la transición de la cuarentena, el aislamiento social y el progresivo regreso a la “vida productiva”, decretado por la Nación. Las ideas desarrolladas, han sido tanto marcadas como aceleradas por la situación actual, la cual ha permitido vivenciar la saturación visual desde otros puntos de vista que no habían sido comprendidos en la concepción inicial de la propuesta, tres meses antes.

Cada uno de los procesos que se habían planeado, se vieron igualmente afectados, por lo que fue necesario proyectar ajustes y transformaciones. La palabra “reinventarse” estuvo presente en distintos momentos. La vida mediada por la pantalla se incrementó y se adhirió mucho más a nuestra cotidianidad.

## Tabla de contenido

	Pág.
<b>Introducción</b>	6
<b>Capítulo 1. La sobreabundancia de imágenes y la pulsión creadora</b>	10
1.1. Instalación fotográfica en la exuberancia de contenidos digitales	12
1.2. Acumulación y repetición, residuos de la sociedad hiperreal	19
1.3. Tecnologías de la información sonora y visual	31
1.4. Refugios de resistencia simbólica	37
<b>Capítulo 2. Capas de información caleidoscópica</b>	50
2.1. Ciberespacio hoy: una ventana multisensorial de imágenes reiteradas	51
2.2. Estéticas del agotamiento hacia la desaparición	58
2.3. La oclusión de la mirada fragmentada	64
<b>Capítulo 3. Píxeles de barro craquelado</b>	72
3.1. Indicios especulativos sobre la inmersión	75
3.2. Cerámica, canal de resistencia a la velocidad	83
3.3. Pixelar el espacio	92
<b>Conclusiones</b>	100
<b>Fuentes de información</b>	104



## Introducción

Cuando la saturación había nublado tanto la forma de percibir mi alrededor, entendí que debía hacer algo con todas esas emociones acumuladas, necesitaba expresar visual y escrituralmente la forma como me hacía sentir el mundo digital y la interacción social en la red. Sin embargo, para ese momento no había llegado la cuarentena, el encierro, el aislamiento social y el excesivo uso de las plataformas de encuentro, como forma de comunicación e intercambio para sobrevivir al caos de la distancia social, así que, recordando mi sensibilidad e irritación anterior a la realidad generada por la pandemia, desde marzo de 2020, me propuse reunir en esta investigación mis frustraciones, pensamientos repetitivos, altas y bajas emocionales, conclusiones, reflexiones que, con la actual situación han logrado ser más consistentes, cercanas, vivas. Entonces, considero para este momento más significativo el desarrollar este proyecto, ya que, si bien antes de que la vida fuera radicalmente transformada me sentía trastocada por la aceleración de los entornos digitales y su ímpetu invasivo, ahora ese sentimiento es mucho más vivo que en cualquier otro momento, y no solamente para mí, sino para una comunidad de ciudadanos globalmente afectada por las mismas circunstancias.

Si bien es claro que las experiencias derivadas de la pandemia serán distintas para cada persona y sociedad, en mi caso, he experimentado de manera directa la saturación desde un estado somático que involucra además del cuerpo, la condición mental y psíquica, lo que me ha impulsado a tratar de unificar las ideas que vagaban en mi mente, a buscar respuestas y a dejar otras cuestiones sin resolver, a generar nuevas preguntas, a aprender a vivir de otra forma, a confrontarme y buscar nuevos caminos, imaginándolos o dibujándolos como una manera de traerlos al presente. En estas búsquedas, los autores que hasta entonces habían orientado ciertas posturas teóricas, fueron releídos a la luz de los acontecimientos que hoy nos asisten, lo que ha contribuido a fortalecer el giro que se le ha dado a la propuesta.

Por ejemplo, la visión propuesta Borriaud en *La estética relacional*, sobre el poder que tiene el arte para responder a nociones relaciones, interactivas y sociales con el mundo, llamó mi atención en los primeros meses del año, antes de que toda esta situación nos envolviera, aunque esta no había sido digerida por mí más de que una forma textual. Hoy sus ideas generan un eco expandido en mi interior, cuando se visibiliza que los modos de sostener las conexiones interpersonales a la distancia han sido virtuales, bajo el encierro, el agobio y el excesivo uso de las pantallas. Pero precisamente en este contexto, es que he podido dimensionar el papel del arte brindando, a través de sus múltiples manifestaciones, nuevas formas de construir modos de existencia para sobrevivir y permanecer ante la incertidumbre de la coyuntura actual. Pues a pesar de vivir intensamente el agotamiento tras el uso de los dispositivos tecnológicos, la búsqueda de los detalles en lo cotidiano, la sensibilidad para ser traspasada por la imagen, por la vida, ha sido lo que le ha dado sentido a los días. Mi experiencia personal con la irritación visual logra trascender de lo que inicialmente se planteaba, pasando de un foco dirigido únicamente a lo tecnológico, a lo estricto y cuadriculado, a un despertar de otro sentir, que se conecta con algo más orgánico y fluido. Estudiar artistas, leer poemas, ser inundada por propuestas de creadores redirecciona el sentido de lo que en un principio fue concebido. Yo misma me pude ver más saturada que antes y a la vez ser enriquecida.

Así, el proyecto que se presenta busca configurar un espacio inmersivo, de carácter instalativo, en el que se visualiza la saturación producida por la imagen y los medios digitales de comunicación, en el contexto de la sociedad actual, a partir de medios y recursos que estimulan los sentidos y la percepción del espectador, motivando reflexiones en torno al lugar del sujeto como actor central del dispositivo medial. Para esto se abordan estrategias propias de la investigación cualitativa y la investigación-creación, tales como la recopilación y análisis de creadores visuales con sus respectivas obras, la reflexión teórica a partir de pensadores contemporáneos y la propia creación artística que implica a grandes rasgos los registros fotográficos, escritos de la bitácora y la maquetación de la instalación.

En síntesis, la propuesta se concreta en tres capítulos, el primero titulado **La sobreabundancia de imágenes y la pulsión creadora**, que recopila la labor de artistas y creadores visuales quienes,

partiendo de la sobreabundancia visual del entorno, han realizado propuestas instalativas para manifestar y expresarse al respecto. También se han elegido otra serie de artistas que representan formas de resistencia a los sistemas y modos de vida establecidos en la sociedad contemporánea, y otros que han empleado dispositivos tecnológicos en diversos formatos para generar un entorno cibernético al espectador. En el segundo capítulo, **Capas de información caleidoscópica**, se han explicitado las nociones base del proyecto *Pixel Irritado, discontinuidades visuales y saturación en la sociedad hiperreal*, para dar lugar a la articulación de posturas teóricas que se suman a la propuesta con el fin de ampliar el contexto de la exuberancia visual, como también exponer los cimientos visuales que dieron lugar a la materialización de las ideas para la instalación. Finalmente, se encuentra el tercer capítulo, titulado **Píxeles de barro craquelado**, el cual da cuenta del proceso creativo y del ejercicio de interpretación de la saturación a partir del ensamblaje de imágenes, formas y sentidos que se realizaron en el transcurso del desarrollo del proyecto. Tanto en ideas primarias suscitadas en bocetos, como en la materialización de las mismas. Que, dadas las circunstancias de la pandemia y otras cuestiones personales, se decidió realizar una maqueta a escala de la instalación que igualmente incluye contenido visual y sonoro, como se había planteado en la propuesta inicial.

La pertinencia de esta investigación con el pregrado de la Licenciatura en Artes Visuales y su relación con el contexto pedagógico, radica en la posibilidad de configurar un espacio reflexivo, desde lo conceptual y lo visual, en el cual se da lugar al espectador y se posibilita un escenario para que pueda cuestionarse, sobre el efecto de los medios digitales que lo rodean y las implicaciones que tales dispositivos tienen en su condición como persona, usuario y consumidor. Asimismo, genera provocaciones para que el sujeto asuma posturas críticas acerca de su papel como agente de transformación, como miembro de una comunidad de comunicación que le exige respuestas a demandas particulares: ¿cómo se identifica y reconoce, a la vez que interactúa, decide y reacciona sobre las condiciones que el medio proporciona o las demandas que le hace? Por eso la instalación que se propone requiere de la participación, movilidad e intervención del espectador en el espacio, a partir de la configuración de sentidos visuales, sonoros y escriturales que se incluyen en la creación y que demandan de él un posicionamiento. Para esto me apoyo en el planteamiento de Rancière (2008), que resalta la labor activa del



espectador en relación con los modos de aprendizaje, pues recuerda que este genera conexiones de lo que percibe frente a la obra, con sus propias experiencias y recuerdos para generar nuevas ideas. El autor lo explica de la siguiente manera:

El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga aquello que ve a muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su propia manera, sustrayéndose por ejemplo a la energía vital que se supone que ésta ha de transmitir, para hacer de ella una pura imagen a una historia que ha leído o ha soñado, vivido o inventado. (pp. 19-20).

## Capítulo I

# La sobreabundancia de imágenes y la pulsión creadora

En un mundo donde supuestamente toda la información es accesible, lo que se ha vuelto trágicamente inaccesible es precisamente la situación de ausencia de información.

(López, F., 2020, p. 27).

En este capítulo se recopila la labor artística de creadores plásticos, visuales y audiovisuales contemporáneos con los que es posible realizar conexiones conceptuales, estéticas, temáticas y de sentido, enfocadas a la saturación visual que se plantea en el proyecto *Pixel irritado, discontinuidades visuales y saturación de la sociedad hiperreal*, además de las distintas implicaciones que las pantallas tienen en la actualidad. Sin duda, el presente ha intensificado las diversas formas de comunicación y expresividad en la red digital, la difusión indiscriminada de información, la relación o distancia que se establece con el sistema capitalista –el cual engloba gran parte de la experiencia de la vida cotidiana–, los hábitos del consumo, lo efímero de la vida, la claustrofobia, la repetición obsesiva, las trampas visuales, el infinito, y otras sensaciones asociadas, como las proyecciones, los reflejos, la velocidad, la propagación, la invasión o evasión, entre otras.

Cuestiones acerca del manejo del espacio y la fragmentación en Yayoi Kusama; el empleo de la luz y el sonidos como estrategias de inmersión en Ícaro Zorbar; las formas de resistencia simbólica de Mario Merz y de Angélica Teuta; la distribución de los elementos como característica del trabajo de Roberto Pellegrinuzzi, Penélope Umbrico y Erik Kessels; el empleo de los desechos del mundo industrializado de Viviana Ángel y Fredy Clavijo, entre otros, son algunas particularidades que me guían por un camino visual en el que puedo adentrarme a partir de las creaciones de cada artista.

El acercamiento a creadores lejanos a mi contexto, con una amplia trayectoria, y su puesta en diálogo con artistas cercanos y locales, me posibilita construir constelaciones relacionales para vincularlos entre sí. Por esta razón, recurro a obras y piezas visuales, audiovisuales y sonoras que inspiran, desacomodan, extrañan y confunden mi percepción, pero que también me tocan, conmueven y fascinan, llevándome a entrelazar las ideas del presente con un lenguaje plástico que, específicamente, se corresponden con esta propuesta de investigación-creación.

La pantalla caleidoscópica del ordenador, una ventana que nos abre un mundo doble y simétrico...un mundo paralelo en el que podemos vivir y aventurarnos, y en el que la realidad puede doblarse en gran medida a la nuestra.  
(Fontcuberta, 2016, p. 43).

Reunidos bajo las nociones de ruido, intoxicación, abundancia y saturación visual, los artistas **Erik Kessels, Roberto Pellegrinuzzi y Penelope Umbrico** –destacados por Joan Fontcuberta (2016) en *La furia de imágenes*–, despliegan a partir de las instalaciones fotográficas, su visión personal del abuso excesivo de contenidos en la red digital. Con ellos introduzco en el presente capítulo, las obras de algunos creadores directamente enfocados a la representación de este fenómeno, en diferentes contextos.

En 2011 el artista **Erik Kessels** presenta en la instalación *24 hrs in photos* (también conocida como *Photography in abundance*), una obra caracterizada por el fenómeno de la superabundancia de información como recurso configurador. Al imprimir 350.000 imágenes, resultado de los archivos subidos durante 24 horas en la plataforma Flickr y disponerlas en una sala de exposiciones, el artista creó una montaña de registros fotográficos, revelando la exuberancia de los archivos que son compartidos en ese tipo de sitios web, redes sociales o motores de búsqueda basados en imágenes.



Erik Kessels, *24 hrs in photos*, 2011.



De acuerdo con una reseña publicada en BBC Mundo, con esta acción Kessels pudo visualizar la sensación de ahogamiento a partir de experiencias ajenas, mezcladas entre contenidos públicos, privados y muy personales; lo que muestra el efecto multiplicador en la creación de contenidos que permiten las nuevas tecnologías, al otorgarle a los usuarios autonomía para colgar, intercambiar y guardar referencias visuales en los sitios web, como también, la falta de conciencia de los mismos para compartir indiscriminadamente sus imágenes personales en internet (BBC Mundo, 2011). Esta pieza es un claro ejemplo de cómo la saturación icónica nos sumerge en los muchos contenidos posibles de encontrar con en la red, efecto del uso cotidiano que le damos a los dispositivos móviles. La acción acumulativa, la saturación y la redundancia del registro, anticipa una reflexión significativa sobre la carga visual generada por aquellos

contenidos que llegan al entorno virtual personal sin ser necesariamente buscados, es decir, que se configuran como una especie de encuentros o desencuentros con los demás.

El proyecto de **Roberto Pellegrinuzzi**, titulado *Mémoires* (2015), se asemeja formalmente a la idea de abundancia exhibida por Kessels, aunque este expone la manera en que prevalece la cantidad sobre la cualidad de la imagen en la actualidad. Su instalación representa una memoria visual que se vincula al concepto de la obsolescencia programada de los equipos, referente al tiempo de vida útil de un producto. En el proceso creativo realizó 275.000 disparos fotográficos con su cámara digital, durante un año, hasta agotar la capacidad fotosensible del sensor. (Fontcuberta, s.f). Es por esto que su propuesta alude a la sensación de infinito en la era digital, contrapuesta a la finitud de los dispositivos tecnológicos.



Roberto Pellegrinuzzi, *Mémoires*, 2015.

La instalación consta de una especie de nube flotante, conformada por todos los registros realizados e impresos en tamaño de tarjetas postales, colgadas en el espacio. La idea de nube apunta al sistema de almacenamiento que contiene la información digital, de tal forma que los





Roberto Pellegrinuzzi, *Mémoires*, 2015.

espectadores tienen la posibilidad de introducirse en la memoria y ser atravesados por esta gran cantidad de registros disponibles. Además de aludir a la potencia de los protoarchivos digitales, la pieza también sugiere una reflexión personal acerca del comportamiento compulsivo que exhibimos en la cotidianidad al fotografiar de manera reiterada momentos, objetos, personas, acontecimientos y la propia mismidad, para ser conservadas en algún dispositivo, incluidas las propias redes sociales, configuradas hoy en enormes contenedores de registros visuales.

**Penélope Umbrico**, por su parte, realiza instalaciones fotográficas, a partir de la adaptación de imágenes encontradas en los motores de búsqueda, páginas de ocio, redes sociales y catálogos de productos, para generar collages o mosaicos instalativos en los que agrupa alguna temática particular que suele ser una constante de aplicación en los usuarios. Esta artista se dedica a trabajar con material del mundo virtual que viaja por el flujo de imágenes, para confrontar los problemas de la representación en la cultura popular contemporánea. Frecuentemente recurre a tipologías que varían el objeto de creación o el formalismo de su propuesta. Una de las instalaciones que más interesa a los propósitos de este proyecto es *Suns from sunsets from Flickr*, proyecto iniciado en 2006, cuando identificó que el tema mayormente fotografiado y etiquetado en la plataforma Flickr eran los atardeceres. En su pesquisa encontró 541.795 resultados para el momento de su búsqueda. Umbrico hizo un seguimiento a estas cifras por algunos años consecutivos, evidenciando la multiplicación de los resultados, efecto de las

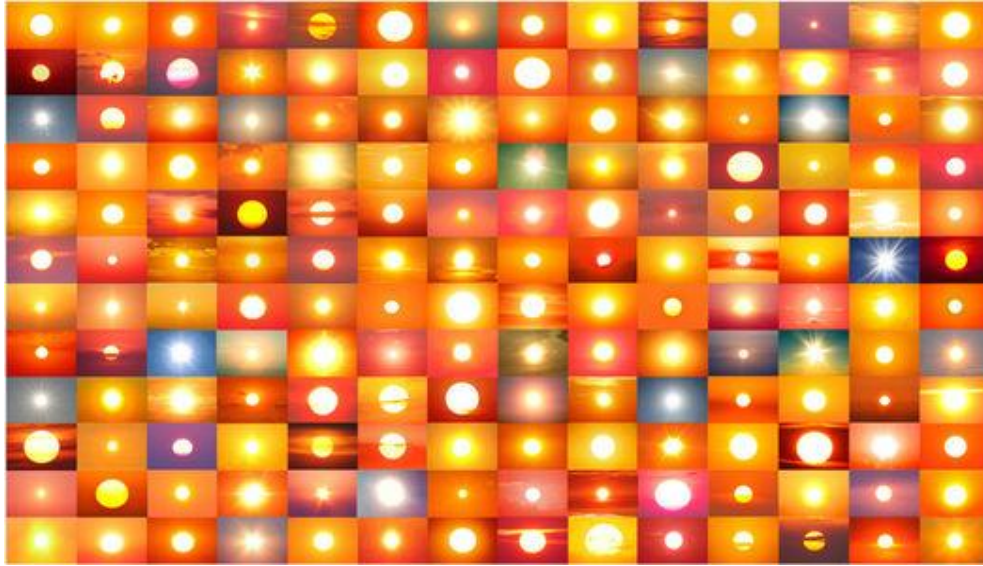
publicaciones por tendencia de los usuarios. Para 2016 los registros de esta temática ascendían a 30.240.570.



Penelope Umbrico, *541,795 Suns (from Sunsets) from Flickr (Partial)*, 2006.

Esta instalación consta de un panel de cuadrículas que muestran diferentes soles, aunque todos apuntan a un mismo sol, reflejando los clichés de la cultura y, también, la sensibilidad del público por los efectos de la luz, el color, el cielo, enfocadas al astro proveedor de la vida y el calor, símbolo de la espiritualidad, la eternidad y lo inalcanzable. En este trabajo de archivo, la artista establece relaciones con el sol como elemento, entre su uso y diversificación en el espacio electrónico y las transformaciones surgidas en el proceso de selección, clasificación y materialización: de la luz solar a píxeles y del píxel (digital) al cuadrado (físico), impreso para conformar el panel.





Penelope Umbrico, *541,795 Suns (from Sunsets) from Flickr (Partial)*, 2006.

Conjuntamente, estos artistas representan y conceptualizan el exceso fotográfico en el que estamos inmersos, enfocándose más en cifras que en gestos o expresiones. A partir de esta vocación por lo exacerbado, encuentro afinidad con la sensación de hallarse en medio de una densa niebla en la que no se pueden reconocer detalles del paisaje, ya que algo similar ocurre en la experiencia de sobreabundancia iconográfica en la red, pues la velocidad y proliferación de contenidos dificulta apreciar las cualidades y significados individuales de la imagen; solo cuando hay espacio para acercarse, para detenerse, es posible dialogar con la imagen, habitar en ella.

En efecto, las interpretaciones visuales que estos tres artistas nos presentan, reúnen características esenciales de la realidad digital en la que estamos sumergidos, en un tiempo de constantes cambios en la visualidad. De alguna manera, asistimos a un presente donde la imagen se impone y toma posición como mediadora de lo real, de allí la necesidad de reconocer, tanto su poder transmisor de sentidos, como el papel que nos compete asumir individualmente para dialogar con sus contenidos y responder a ella.

De modo que estas propuestas creativas son oportunas para visualizar nuestros modelos de existencia, las relaciones entre individuo-dispositivo-espacio virtual, cuestiones acerca los intercambios experienciales colectivos, los estados de encuentro y la amplitud de posibilidades

para compartir con el otro, así como para discernir en torno a las libertades, las formas de participación y la responsabilidad de cada usuario frente a los contenidos que pone a circular en Internet. Por eso, he decidido iniciar el desarrollo de este proyecto con estas propuestas, ya que ellas son reflejo patente de la avalancha icónica que nos satura y obsesiona en el presente, lo que apuntan al centro de interés de la propuesta.

Si bien en otras décadas la repetición se convirtió en un factor de novedad y en un recurso para aludir a la serialidad como dispositivo de visibilidad de una sociedad moderna atravesada por la máquina de la industrialización, hoy esa condición ha devenido impertinente y exacerbada, pues además de continuar acrecentando el mundo de la masificación, también se ha convertido en una suerte de latencia, un estado virtual de la posibilidad de la imagen que se multiplica en conexiones invisibles, en sustratos de capas que se van sumando y replicando en su inmaterialidad, anticipando la compleja naturaleza de una red inconmensurable de datos. Es por eso que la obra de estos artistas sugiere ideas acerca de la velocidad, la cantidad, la inmediatez y el infinito, al tiempo que nos instan a recabar en las posibilidades creativas que nos abren las problemáticas de la sociedad virtualizada.

Al respecto, Didi Huberman (2018) advierte:

A menudo nos encontramos por lo tanto enfrentados a un inmenso y rizomático archivo de imágenes heterogéneas difícil de dominar, de organizar, y de entender, precisamente porque su laberinto está hecho de intervalos y lagunas tanto como de cosas observables.  
(p.4)

De allí que los referentes analizados puedan ser considerados como el punto de partida para abordar el trabajo de otros artistas y creadores que considero relevantes e influyentes en el proceso, debido a que, en sus temáticas o quehacer artístico, es posible dialogar implícitamente con la saturación visual, la sociedad hiperreal, la virtualidad, el encierro, la luz y/o el sonido, aunque no necesariamente todos trabajen en un mismo sentido.

## 1.2.

### Acumulación y repetición,

### residuos de la sociedad hiperreal

Ahora bien, para continuar con la visión de la multiplicación, resulta también significativa la obra de **Yayoi Kusama** (Matsumoto, Japón, 1929), en la que se hace evidente el interés particular en la repetición de patrones como recurso de identidad visual para su trayectoria creativa. Su trabajo es fiel reflejo de la cultura popular, no solo su estilo, sino que ella misma como marca, como nombre, muestra la sed por la popularidad y la fama que representa el Pop, el cual está actualmente expandido al mundo comercial.

Yayoi Kusama nació en el seno de una familia tradicional provinciana en Japón, en un contexto opresivo y misógino. Después de haber estudiado Artes y Oficios, se traslada a New York en busca de nuevas formas de expresión; allí logra vincularse al arte de los 60 y 70 y entra en contacto con artistas como Andy Warhol, Claes Oldenburg y otros exponentes de la época. Kusama se apodera del espíritu creador y experimental que la rodeaba para llevar a cabo sus



Yayoi Kusama en el estudio, 1958.

ideas y conceptos, entonces empieza a realizar happenings, pinturas e instalaciones, impulsada por la fijación a ciertos patrones. Después de haberse dedicado a realizar obras poéticas y semiabstractas, hacia 1940 crea una serie de pinturas de red monocromas conocidas como *Infinity Nets*, las cuales le imprimen una marca personal a su obra.

Desde 1977 se interna voluntariamente en un centro psiquiátrico en Tokyo, a raíz de sus recurrentes alucinaciones, desórdenes compulsivos, despersonalización y pensamientos obsesivos. No obstante, la artista logra canalizar estas condiciones para orientar el despliegue de sus expresiones artísticas, las cuales surgen como un ejercicio de catarsis clave para conservar su salud mental. De esta manera su enfermedad mental y las crisis generadas por las emociones profundas que experimenta, son las que le permiten extender y diversificar su creación plástica. Desde aquella época, no ha limitado su proceso creativo, aprovechando el hospital, el estudio o cualquier tipo de espacio habitado.

Con el propósito de articular el universo de repeticiones obsesivas que la caracterizan al contexto de este proyecto, se tomará como punto de partida la retrospectiva *Obsesión Infinita*, un recorrido por Sudamérica, iniciado en 2013 bajo la curaduría de Philip Larratt-Smith y Frances Morris, el cual presenta la trayectoria de Kusama desde 1949 a 2013.

Esta exposición incluye el ámbito privado y público de su obra, pinturas, performance, instalaciones inmersivas, videos y poemas. El nombre asignado a la exposición sintetiza los polos de su universo de creación, en el que “obsesión” se refiere a los íconos presentes en su carrera usados como una especie de pulsión: los llamados *polka dots* (puntos) y las formas fálicas; mientras lo “infinito” alude al cosmos, al espacio que logra materializarse en el sin fin de repeticiones constantes en su trabajo, una especie de serialidad que le otorga un ritmo visual a su creación, donde no hay fin ni límite, donde no hay distinción entre lo real y lo ficticio. Además de estos elementos, las referencias temáticas sobre la sexualidad, la saturación y el manejo del espacio también están presentes en su quehacer. (Artishock, 2015)



Yayoi Kusama, *Infinity Net*. (s.f).

Finalizando los años 50 y hasta mediados de los 60, se encuentran la serie de pinturas semi abstractas a gran escala denominadas *Infinity Net*, hechas con técnicas mixtas exploratorias, que muestran una secuencia de patrones rítmicos, de formas y texturas diminutas. En ellas, las repeticiones incesantes en red se presentan con detalles a una especie de escala microscópica que resultan en una explosión de color y figuras que sugieren abstracciones de algunos elementos de la naturaleza. Estas pinturas son el punto de partida de lo que caracteriza su obra, en ellas se hacen evidentes aquellos elementos estridentes que tienen origen en sus pensamientos y pudieron ser materializados a grande escala, como un bucle detenido. La configuración de estas obras posibilita detectar las partes que la componen y el sentido que transmiten, como signos de una obsesión que parece no tener límite, que se expande y borra momentáneamente el ruido alrededor.

Posteriormente, se encuentran *Accumulation Sculptures* (esculturas acumulativas), una serie tridimensional de objetos cotidianos (como mobiliario de hogar, ropa y accesorios), cubiertos con abundancia de falos, creados a partir de materiales blandos con relleno de tela. Estas esculturas proyectan sus fijaciones psicosexuales en torno a sus recuerdos tormentosos de la niñez.





Yayoi Kusama, *Muebles de compulsión (Acumulación)*, 1964.



Yayoi Kusama. *Acumulación No. 1*, 1962.

Al recorrer virtualmente estas obras, me encuentro con sensaciones como repulsión y rechazo, pero a la vez, ubico otros intereses al reconocer en el objeto una intencionalidad de cuerpo. Ya que la excesiva repetición de las piezas es objetualmente un reflejo de situaciones relacionadas con el miedo y el trauma psicológico vivido por la artista. Así, puedo asomarme por un pequeño agujero a la acumulación de pensamientos que se repiten obsesivamente hasta formar un cúmulo de formas desagradables, como si se tratara de una especie de bucle informático donde puedo relacionar la memoria y la información de la nube que permanece. Igualmente, la obra sugiere una crítica a la sociedad sexista, que pretende dominarlo todo en función de un falo, condición que Kusama rechazó profundamente a lo largo de su vida.

Por otra parte, *Infinity Mirror Rooms (Sala de espejos del infinito)* está conformada por habitaciones llenas de espejos, formas y luces de colores intermitentes que crean ambientes inmersivos partiendo de la realidad psíquica interior de la artista, con el fin de generar experiencias sensoriales en el espectador. Sus entornos, a gran escala, evocan el misterio insondable del universo y la infinitud del mismo entre reflejos y patrones de repetición. Estas obras muestran su interés por la experiencia óptica, la perspectiva y el espacio en relación con la interacción del espectador.



Yayoi Kusama, *Campo de falos*, 1965.

*Phalli 's Field (Campo de falos)* de 1965, es la primera instalación envolvente de este tipo; en ella el espectador es reflejado en distintos ángulos por efecto de espejos que cubren toda la superficie del espacio cerrado. Alrededor se extiende una capa de falos estampados con *polka dots* (lunares) rojos y blancos. Las marcas

y puntos (*polka dots*) que añade en sus creaciones, son para ella un camino hacia el infinito, que considera le permite borrar la naturaleza a partir del relleno del cuerpo y objetos con lunares, como también fundirse, ser parte del universo y convertirse en una unidad con el entorno.



Yayoi Kusama, *Infinity Mirrored Room - Filled with the brilliance of life*, 2011-2017.

*I'm Here, but Nothing* (*Estoy aquí, pero nada*) configura un espacio interior doméstico, cubierto con stickers de lunares fluorescentes, e iluminado con luz negra, que propicia una experiencia alucinógena. Por su parte, *Obliteration Room* (*Sala de destrucción*) inicia siendo una habitación completamente blanca, con mobiliario dentro, a medida que los visitantes de la exposición entran en la sala, intervienen el espacio pegando stickers

Entre las obras que componen esta serie también se encuentra *Filled with the Brilliance of Life* (*Llena de la brillantez de la vida*) de 2011, la cual consta de una habitación oscura, igualmente cubierta por espejos (paredes, techo, suelo); el piso que rodea la pasarela está cubierto por un pequeño charco de agua. Del techo, cuelgan diversas luces LED que se encienden y apagan. Y por efecto de refracción de la luz en la oscuridad de la habitación, se transmite la sensación de estar en el espacio sideral, en el cosmos o en un vacío interminable, otorgando la posibilidad imaginativa de soñar otros mundos.



Yayoi Kusama, *Obliteration Room*, 2002.



coloridos de *polka dots* en las superficies, hasta cubrir los objetos, como una forma de borrarlos y trascender del blanco del vacío, al borramiento de la realidad plasmada con la explosión de color.

Total que, considero a Kusama como un referente puntualmente clave en esta investigación, ya que la saturación logra ser fielmente encontrada desde la representación visual de su obra, materializada con los patrones incesantes y la repetición mental de sus obsesiones psicológicas, quienes vislumbran rasgos del mundo hiperreal al que apunta este proyecto de creación. Por ejemplo, con la idea del borramiento (precisamente en *Obliteration Room*), se revela la disolución del mundo real empleando los *polka dots*, en reemplazo de una realidad que es progresivamente traspapelada por otra, eliminando lo conocido con el exceso colorido, hasta llegar al desconocimiento del mundo inicial. Aquí se distorsiona la realidad y se la reemplaza con otras formas hasta confundir la mirada del espectador entre forma, color y textura. Igualmente son estimadas sus pulsiones obsesivas como una estrategia para manifestarse ante la fragmentación social en la que se habita, o una manera de responder ante el desequilibrio de la asfixiante visualidad actual, borrándose entre las réplicas, desapareciendo entre la similitud de formas, entre los cúmulos visuales que llenan cada rincón.

A su vez es importante recalcar que Kusama me posibilita reconocer desde sus instalaciones inmersivas la alternancia de los mundos existentes en la red digital, como también sus diversas percepciones. Esto sucede a partir de las *Infinity Mirrored Rooms*, quienes brindan imágenes caleidoscópicas al espectador en su experiencia sensible, y le permiten ser parte del entorno con su propio reflejo en el espacio. De tal suerte, que la mirada de cada ser no puede ser generalizada –a pesar de que todos miren el mismo espacio físico o virtual– ya que cada individuo decide qué elemento enfocar, qué conclusiones realizar, qué recordar y/o cómo reaccionar en el medio, además, porque alrededor hay una serie de variaciones que a cada momento hacen única la experiencia, simplemente distinta. Entonces con esto, Kusama hace posible establecer la relación entre la apreciación estética de un entorno inmersivo, con la inmersión de los sentidos en los contextos digitales, ya que las posibilidades que existen para navegar en la red son

igualmente amplias y quedan subordinadas a la capacidad decisiva de cada usuario, quien elige la dirección de sus búsquedas y clickeos, a pesar de los límites establecidos en cada plataforma.

En relación a la sobreabundancia y observando el contexto local, encuentro la obra de Viviana Ángel y Fredy Clavijo, artistas de Pereira, quienes realizan procesos de creación con material desechado por la sociedad del consumo. En su trabajo aprovechan la exuberancia del residuo para hacer un llamado crítico y de reflexión en torno a la exacerbación del consumo y su relación directa con los desechos materiales.

Pues, como García, A.M., (2016) explica referente a la obra *La ligereza* de Lipovetsky, al respecto de las sociedades actuales inmersas en el hiperconsumo:

Se pretende aligerar la vida al tiempo que nos rodeamos de un exceso de bienes inútiles por definición que pretenden procúranos una vida más 'fácil' en teoría, pero que es evasión, eliminación del vacío, en realidad. (p. 2)

**Viviana Ángel Chujfi** (Pereira, Colombia, 1965) es una artista plástica que a lo largo de su trayectoria ha creado lugares de resistencia con el uso de la forma en su complejidad relacional, produciendo significados con implicaciones sociales y culturales que no solo comprenden las circunstancias estéticas que rodean al individuo, sino también la conquista del entorno como acontecimiento que requiere de la participación activa (Calle, M. y Salamanca, O., 2014). Así, en los últimos años se ha dedicado a participar en proyectos de urbanismo táctico y en procesos pedagógicos de formación en artes plásticas para instituciones públicas y privadas en el Eje Cafetero, como también con talleres de mosaico para comunidades y programas en distintas ciudades de Colombia.

En sus procesos creativos ha explorado diferentes técnicas, entre las que se destaca el ensamblaje, la pintura, el collage, mosaico y video. Una de sus instalaciones artísticas más reconocidas es *Ciudad perdida* (1998), creada a partir de material encontrado, de productos del consumo como partes de objetos tecnológicos y empaques. En ella quiere visibilizar los objetos

que como sociedad usamos y que finalmente terminan desechándose. Consta de 650 placas de cemento blanco con incrustaciones del material encontrado, que configuran la arqueología de la ciudad del presente con sus desechos, en la estructura de una ciudad antigua, como si se tratara de una ciudad de la basura.



Viviana Ángel Chujfi, *Ciudad perdida*, 1998.

Este sentido aporta a visibilizar los residuos excesivos de una sociedad consumista, que poco puede aislarse de este tipo de sistema, y que antes se sumerge más en la compulsividad de las compras, en la abundancia de elementos a su alrededor cuando la competencia por oferta es tan amplia y las opciones de adquisición se expanden según su necesidad, a cada público. Las posesiones incrementan y la necesidad de acumular objetos se convierte en parte de la vida cotidiana; cada pieza es empaquetada, es acompañada por elementos que terminan siendo residuos pero que en principio fueron la motivación sensorial para tenerla. Manipulación de los sentidos y de los impulsos nerviosos del ser humano estudiados por los grandes del marketing nos atrapan y, finalmente desechamos los residuos, cuando la satisfacción termina, cuando la carga de dopamina disminuye y el objeto pierde su valor, su tiempo de vida útil.

De forma similar, **Fredy Clavijo** (Pereira, Colombia, 1977) es un artista que ha dedicado la investigación de su producción artística a reflexionar en torno a la cotidianidad de la sociedad contemporánea, el uso del tiempo de ocio, las formas de consumo, el turismo, y el paisaje como un escenario geopolítico. Su trabajo se centra en las relaciones que se crean entre lo rural y lo urbano, como también en los rasgos culturales de las comunidades y sus asentamientos, que se visibilizan a partir de las cualidades estéticas, simbólicas, arquetípicas y poéticas que las mismas le asignan al entorno. Clavijo materializa sus procesos haciendo uso de objetos de desecho que encuentra abandonados tras cumplir su ciclo de vida útil, y que terminan siendo parte del paisaje. Ello porque considera que estos vestigios residuales portan consigo nuevos sentidos que hablan de la marca o del paso de la humanidad por el mundo, de la fragilidad de los entornos y de las transformaciones constantes de la vida. Así crea ecosistemas visuales o instalaciones, compuestas por ensamblajes, videos, fotografías y dibujos. (Arteinformado, 2017).

*Paisajes residuales* (2019) es una de estas instalaciones, la cual ofrece una especie de “mirada crepuscular hacia el futuro del paisaje intervenido por el hombre”, según el artista, que habla de las problemáticas por contaminación del mundo actual por abuso de los recursos naturales y el afán de progreso de la sociedad que destruye lo que encuentra a su paso. La obra fue desarrollada durante una residencia artística en la Habana, Cuba, en el sector la Puntilla, donde el río Almendares desemboca en el mar Caribe, y surgen variedad de actividades desarrolladas por los lugareños, entre escenarios de encuentro en los que se restablecen relaciones con el entorno natural y la cultura, los rituales de santería y los objetos encontrados en grietas de rocas de la playa.



Fredy Clavijo Cuartas, *Paisajes residuales*, 2019.



También parece significativo el proyecto *De lo árido* (2018), resultado de una residencia artística en FLORA ars+natura. Se trata de una instalación que Clavijo desarrolló inspirado en la imagen del desierto de la Guajira, al norte de Colombia, donde habitan grupos indígenas originarios, en permanente relacionamiento con multinacionales y turismo de alta gama. Para el artista la idea del desierto le lleva a diluir simbólicamente el tiempo y espacio para perderse, pues es un lugar donde diversas temporalidades coexisten. Además, dado el contexto de extracción de petróleo y carbón, en este desierto escasea el agua, aunque bien aparecen elementos residuales que almacenan este recurso natural como vasos, tubos, bombas neumáticas y bidones, como formas del rastro que dejan los visitantes externos. (Roca, 2018).



Fredy Clavijo Cuartas, *De lo árido*, 2018.



Sus formas de crear con material encontrado, particularmente de desecho, hace que estos referentes próximos sean articulados a la noción de la acumulación de la sociedad hiperreal que este proyecto transita, ya que la necesidad consumista que se vende a partir de publicidad en la red, o simplemente como una de las maneras de interacción y estilo de vida de la sociedad contemporánea deja como resultado un cúmulo de residuos que nos invaden, pero que se evaden, se desechan, se alejan de nuestro círculo de vida, aunque permanezcan en la tierra inútiles sin lograr descomponerse.

Tanto Ángel como Clavijo, ofrecen una mirada futura de nuestra humanidad, inmersa en el hiperconsumo insaciable, pero ofrecen personalmente una respuesta artística que manifiesta en su quehacer, un camino de vida frente a los desperdicios: crear y estimular la conciencia colectiva hacia la reflexión de la manera en que estamos viviendo en la contemporaneidad.

1.3.

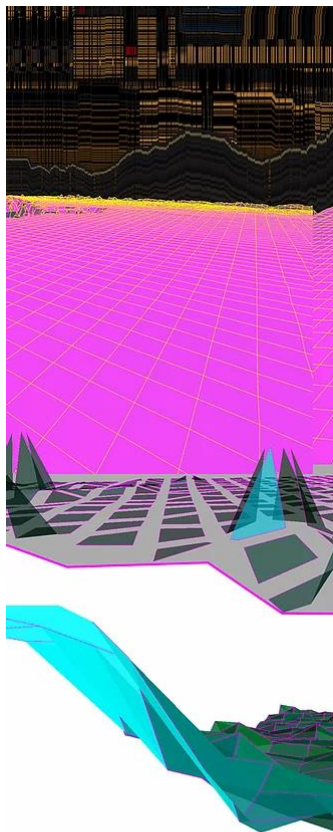
**Tecnología de la información sonora**

**visual**

**Esteban Gutiérrez** (Medellín, Colombia) es un artista e investigador que estudia los cambios culturales que generan las tecnologías e imágenes digitales, sus estructuras, mecanismos, funcionamiento y poder discursivo. En su quehacer diseña programas informáticos como medio de producción visual e instrumento de empoderamiento sobre los diversos contenidos que se propagan en la red. De allí resultan procesos creativos contruidos computacionalmente, que mezclan sus cualidades formales entre los medios artísticos tradicionales y los códigos informáticos. *Paisajes del aislamiento* (2020) fue un proyecto generado durante la etapa de aislamiento social y el encierro por la pandemia que nos acoge, en el que indaga las transformaciones de los ecosistemas urbanos y naturales. En ese contexto, encuentra una ciudad más quieta, vacía y con menor contaminación medioambiental, sonora y visual, mientras las fuerzas de la naturaleza recuperaron territorio, las especies vegetales se propagaron y la fauna silvestre se movilizó al espacio ciudad.



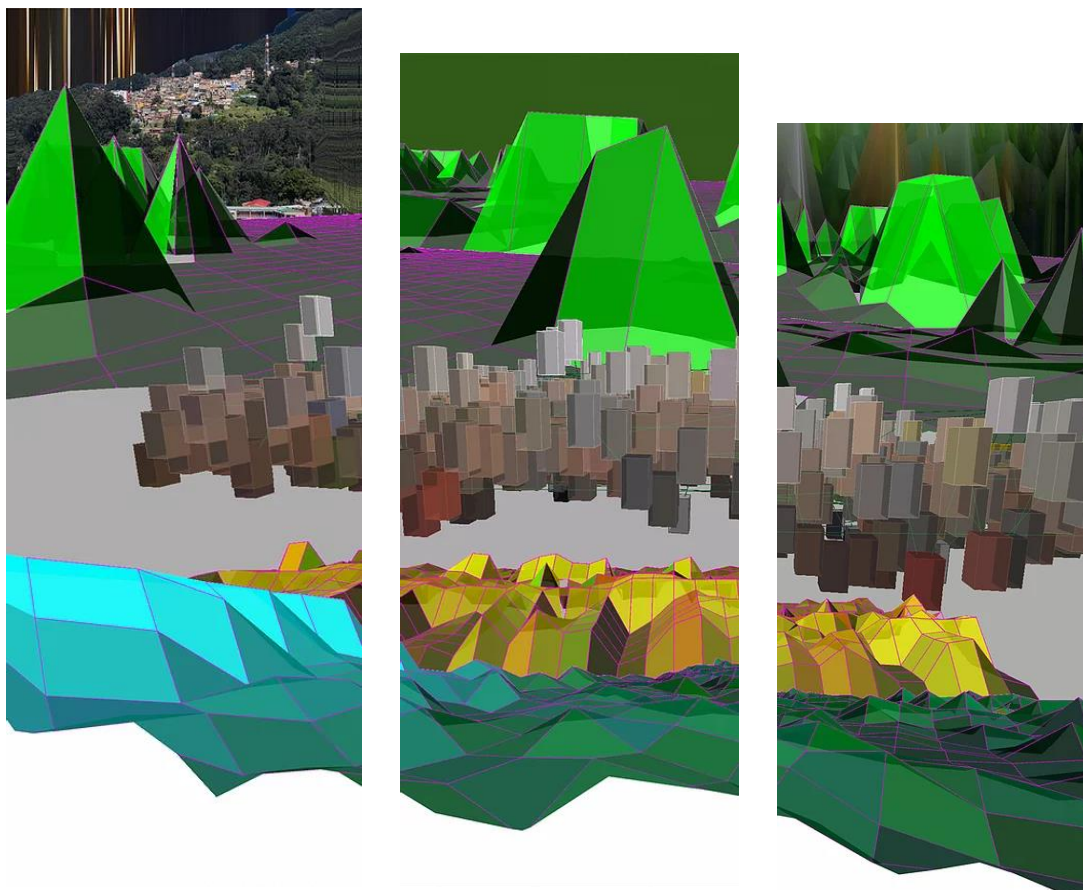
El proyecto explora el cambio de equilibrio en las fuerzas que construyen el paisaje urbano, vivido desde las torres de gran altura, donde se han acumulado las personas, y propone una relación entre las ventanas hogareñas que hicieron posible visualizar fragmentos del exterior, y las ventanas digitales como mayor canal de exploración de la realidad. Precisamente por eso configura *Paisajes del aislamiento* para que sea recorrido vía internet a través de una ventana



digital. La experiencia conjuga archivo multimedia intervenido y distorsionado, y sonido que alude al paisaje urbano-rural. Visualiza un entorno natural transformado en color, forma y textura a un lenguaje tecnológico. Formalmente consta de 3 paneles con imágenes fijas y otras que pueden reproducirse, generando una experiencia inmersiva desde las posibilidades de la red. La reproducción puede ser individual o simultánea, lo que permite tener capas sonoras y visuales para, si se elige, obtener un campo de visión más amplio e interactivo.

Esteban Gutiérrez Jiménez,  
fragmento de *Paisajes  
del aislamiento*, 2020, panel 1.





Esteban Guitérrez, fragmento de *Paisajes del aislamiento*, 2020, panel 2.

Las reflexiones que surgen, parten de comprender que la distancia de estos ambientes no ocurre únicamente por el aislamiento del momento, sino por los cambios de vida que ofrecen las nuevas tecnologías y el vínculo dependiente que generan en los usuarios. Lo que los lleva, en muchos casos, a preferir invertir mayor tiempo-atención en la web, que en la vida física. Por ejemplo, al encontrarse frente a un paisaje urbano o natural llamativo, se topan con la pulsión de registro y publicación, antes que el disfrute del momento, ya que ahora el registro es parte de las formas de disfrute, una obsesión satisfactoria para la memoria que perdura a lo largo del tiempo con la precisión que se le quiso dar a través del dispositivo. Como también el aislamiento sonoro de los entornos -hasta del propio silencio- con el uso dependiente de los audífonos, difumina la percepción espacial. Aquí se establece una relación de los contenidos transmedia con las nuevas generaciones, quienes logramos identificarnos con ellos y vivimos a través de los sonidos una especie de soundtrack de nuestra propia vida, una cinta cinematográfica personal.

Esta propuesta dialoga de manera cercana con los intereses que impulsan el proyecto *Pixel Irritado(...)*, dado que hace visible la distorsión en la percepción de la realidad (a la que apunta el proyecto), producto del incremento de interacción de la vida en los entornos digitales, que tras sumergirnos en el lenguaje técnico que supera las posibilidades del ser humano, lo lleva a evadir su consciencia plena de estar presente en un lugar. Esto como una de las formas de la hiperrealidad que nos implica como humanidad, a poner, además del cuerpo, los afectos y la cognición en función de las tecnologías. Así, otra especie de saturación del uso de dispositivos se incrementa en el contexto pandémico para sobrevivir a las circunstancias y permanecer activos como sociedad.

También he querido incluir en este apartado, dedicado a configurar un contexto de referencia sobre creadores que intentan llamar la atención acerca de la sobreexposición de imágenes e información derivados de la condición contemporánea, en relación con las redes y los dispositivos electrónicos, a **Ícaro Zorbar** (Bogotá, Colombia, 1977), dado el enfoque particular de su impactante adaptación espacial en la exposición *Extrañando al fantasma*, realizada en el año 2019, en el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO) y curada por Julia Draganovic y Eugenio Viola.

Dicha exposición configuraba un recorrido por los tres pisos del MAMBO, entre nueve instalaciones compuestas por objetos escultóricos de luz, ensamblajes, video, proyecciones visuales y sonoras, además de la intervención de objetos encontrados. El artista genera una especie de selva electrónica, con un ecosistema mecánico, surgida desde la imaginaria de la reparación y la recursividad, llena de paisajes sonoros, juegos ópticos, penumbras y seres tecnológicos hibridados que dan la sensación de un mundo distópico, posttecnológico, del desecho. Esto como un conjunto que da sentido y alude a la sociedad de las tecnologías en el contexto colombiano y latinoamericano de las clases medias y bajas, que tantas veces recurren a la reutilización y la reparación como estrategia para alargar la vida de los electrodomésticos y los aparatos tecnológicos; aunque Zorbar sigue más precisamente la idea *DIY* (hazlo tú mismo),

acción que se vincula con su interés por acumular piezas de desecho, que en algún momento utiliza como modos de hacer dirigidos por la curiosidad y el juego, y como una estrategia anti-consumo.



Ícaro Zorbar, *Extrañando al fantasma*, 2019.



Su trabajo transita entre lo apocalíptico y lo esperanzador, pues confronta la deriva consumista de nuestro tiempo partiendo de la idea de la decadencia como fase inevitable de la vida, aunque plantea también múltiples posibilidades de continuidad operativa a estos artilugios, como una forma de sobreponerse a la obsolescencia programada –táctica política de uso y desecho– a la que están sujetos los equipos desde la industria electrónica. Entonces, Zorbar manifiesta el carácter artificial de lo técnico y los rasgos humanos implícitos en la máquina, recordando que tras el dispositivo que tenemos con nosotros hay una serie de decisiones humanas, de intencionalidades que lo crearon. A la vez que subraya la vulnerabilidad de dichos mecanismos por el paso del tiempo, cuando le da nueva vida a elementos llamados abandonados e inútiles, con su estrategia de reciclaje restaurador y la poética de lo cambiante en sus creaciones.



Ícaro Zorbar, *Extrañando al fantasma*, 2019.

Particularmente, *Extrañando al fantasma* aviva en mi memoria los recuerdos de dos personas relevantes en mi formación quienes igualmente incentivaron el acto de otorgar valor a lo remendado, a lo restaurado, enseñándome a extender la vida útil de los elementos para no desecharlos, a establecer conexiones afectivas con la reparación para encender la vida en los

materiales, para atesorarlos, sin en esos momentos ser consciente dado el contexto, que esta sería una forma de oposición a la inagotable pulsión consumista que hoy nos acecha.

En este sentido, la exposición de Zorbar, cargada de significados y sentidos visuales, sonoros, tridimensionales y atmosféricos como montaje está estrechamente vinculada con la propuesta del proyecto porque se muestra como una recopilación de ideas instaladas hacia un mismo sentido, que abarca distintas formas y expresiones para generar nuevos espacios y perspectivas que amplían las posibilidades de interpretación del espectador, además que requieren de su

presencia para ser avivadas, extrañadas -como la misma exposición se nombra-, o para extrañarse ante las dimensiones tecnológicas que Zorbar presenta. De igual manera, al establecer una relación entre lo temporal y lo atemporal con sus piezas tecno-melancólicas y poéticas, también vislumbra aquello que Giorgio Agamben (2008) suscitaba acerca de ser contemporáneo, al relacionar esta noción con una condición temporal dominada por lo dislocado, lo intempestivo, lo inactual: la capacidad de percibir las condiciones de un tiempo y aferrarse a él aunque no se coincida plenamente con sus demandas.

1.4.

#### Refugios de resistencia simbólica

En este apartado se reúnen, finalmente, la visión simbólica, poética y emocional de los artistas Mario Merz y Angélica Teuta, quienes emplean un lenguaje visual que alude a los espacios para morar en reflexión con las condiciones de vida sociales y políticas para realizar esta actividad, limitadas por las funciones laborales que sobreexplotan al ser humano en la rutina y la repetición de los ambientes industriales, como en el estilo de vida urbano, y los efectos que se generan en la morada o en el acto de morar, distante de entornos naturales de descanso. Con esto, ambos reaccionan a la normalidad contemporánea a partir de algunos elementos melancólicos y políticos en oposición a lo establecido cultural y socialmente.

**Mario Merz** (Italia, 1925-2003), es un artista del performance e instalación, pintor y escultor, miembro del grupo de Arte Povera, quien centró su proyecto de investigación- creación en un rechazo al mundo del consumo, su afán depredador y al capitalismo que aleja al ser humano de la naturaleza y la consciencia colectiva. Su trayectoria está atravesada por el contexto de postguerra, después del desastre humano y moral que la II Guerra Mundial supuso. Así que, tanto él como el grupo de artistas que hacían parte del movimiento de arte povera, se adentraron en

una realidad social que implicó sustituir las intenciones estéticas y la belleza, por preocupaciones existenciales. Y se presentaron a manera de contramovimiento ante la intelectualización, estetización industrial y tecnológica proveniente del arte estadounidense de la época, y las lógicas del consumismo. (Pallasmaa, p. 20).



Mario Merz dentro uno de sus iglúes.

Muchos de los procesos de creación de Merz fueron movidos por su sensibilidad política en un contexto de conflictos internos en Italia, acentuados por la desigualdad, la injusticia, la avaricia del poder y la corrupción, al igual que otra serie de problemáticas a nivel internacional que levantaron un activismo

político en diversos lugares del mundo occidental. Entre aquella coyuntura sociopolítica, el artista participa en el grupo antifascista Justicia y Libertad, cuyas actividades lo llevaron a ser encarcelado en 1945. Sin embargo, dicha situación fue un impulso para empezar a dibujar desde su celda, donde inicia una búsqueda expresiva de denuncia en el arte, que desarrolla a profundidad a partir de representaciones simbólicas con diversos lenguajes y sentidos que van evolucionando a lo largo de su trayectoria.

A mediados de la década de los 60, empleó luces de neón yuxtapuestas con objetos cotidianos como medio para incluir palabras y números a su creación, con un fin de anonimato, alienación o distanciamiento, dados sus tonalidades frías y su aire tecnológico. Este fue un material frecuente en sus procesos artísticos.

Posteriormente, su casa, el lugar que compartió con su esposa Marisa, se convierte en un punto de encuentro provisional para algunos artistas de la época y para críticos, donde se debatía cómo



presentar un arte relevante sin quedar atrapados en el ambiente del comercio que los circundaba. Pero es en la búsqueda de un espacio colectivo alternativo para exponer ideas, creaciones manuales y objetos encontrados del grupo, en el que no hubiera procesos de interacción jerarquizada, donde fundan la galería "Deposito d'Arte Presente", hacia los 70' (Lawson, 2019). El espacio se ubicó en una fábrica abandonada, y allí tuvieron lugar reuniones, exposiciones, performances y conciertos, a la vez que momentos de experimentación en la creación, entre los cuales Merz empleó diversas técnicas e investigó con materialidades poco convencionales para su época, tales como objetos encontrados o desechos del mundo industrial, como también elementos naturales y artificiales, los cuales tenían una narrativa trascendental para él. Por ejemplo, empleó materiales opacos como la arcilla, tela, polvo, metal, a la vez que material translúcido, prefiriendo mayormente el cristal y esquirlas de este. Las combinaciones que realizaba con ellos parecían no conjugar, pero su intencionalidad estaba direccionada a lo irregular y heterogéneo.

Con códigos visuales marcados, Merz induce una perspectiva anacrónica que va de la mano de un lenguaje poético y metafórico con el que solía jugar en su obra. Era recurrente que aludiera a una expresión como: "invocar el viento prehistórico de las montañas heladas", con la cual tendía su profunda crítica y rechazo a la deriva consumista, y como un llamado a la necesidad de regresar a la relación con lo natural y a conectar con las experiencias humanas esenciales tales



Mario Merz, *Rinoceronte*, 1979.

como habitar, construir y sentir. Paralelamente remite a los inicios de la cultura humana y a la arquitectura primitiva desde referentes arcaicos con la presencia gráfica de animales salvajes prehistóricos como *Rinoceronte* (1979) o *Piccolo caimano* (*Caimán pequeño*, 1979), y principios nómadas

en sus construcciones. Todo ello tenía por propósito activar una especie de tiempo y espacio mítico en contra de la productividad y la historicidad, que también repelía evadiendo fechas de creación y firmas.

Uno de los elementos que más caracteriza su iconografía son los iglúes, que desarrolló en diversas dimensiones y materiales, con los cuales pretendía explorar el terreno inconsciente de la construcción humana bajo la premisa de que la morada es lo que le da un sentido emotivo básico a nuestras vidas (Borja-Villel, 2019). Y aunque fue inspirado por algunas estructuras de culturas indígenas (Inuit, Yupik), su obra no es como tal una imitación visual de ninguna de ellas en particular. A su vez, estas cúpulas evocan dos polos de imágenes, tanto primitivas como futurísticas, en las que está implícita una idea de principio arcaico de la humanidad y el fin caótico, apocalíptico de la misma.

Sus primeros iglúes eran entidades independientes, para 1968 en uno de ellos nombrado *Igloo di Giap* (*Iglú de Giap*) puso el lema escrito del general norvietnamita Võ Nguyên Giáp: “Si el



enemigo se concentra, pierde terreno; si se dispersa, pierde fuerza”, sobre la estructura cupular. Y para leer la frase el espectador debía rodear el iglú, transitarlo, realizar un movimiento circular de repetición, donde el principio terminaba siendo el fin. Esto cargado de connotaciones políticas y filosóficas.

Mario Merz, *Igloo di Giap* (*Iglú de Giap*), 1968.



Por su parte, *Igloo del Palacio de las Alhajas* (1982) es una indagación sobre los arquetipos de espacio habitables y los núcleos de conformación del hogar, donde el fuego es el centro de la metáfora del hábitat y del calor afectivo en la morada. En la obra, Merz empleó vidrio para aludir a la luminosidad del hielo, presente en los hogares prehistóricos y como elemento natural que tiene un aspecto traslúcido. También incorporó arena en el suelo y ramas secas dentro, otorgando una ambientación más orgánica.



Mario Merz, *Igloo del Palacio de las Alhajas*, 1982.

En el caso de *Igloo Fibonacci* (*Iglú Fibonacci*) consta de una estructura con forma de piña confeccionada con tubos de latón, constituida por ocho patas, de las que cada una estaba articulada en 8 secciones, siguiendo la secuencia 0, 1, 1, 3, 5, 8.

Y precisamente este es otro elemento característico de su lenguaje plástico: la sucesión de Fibonacci, con la que Merz estableció un vínculo entre su filosofía de vida en constante evolución y las formas orgánicas, donde la vida humana y lo natural hacen parte de una continuidad. Por esto, las figuras presentes en sus representaciones naturales arcaicas se corresponden con este

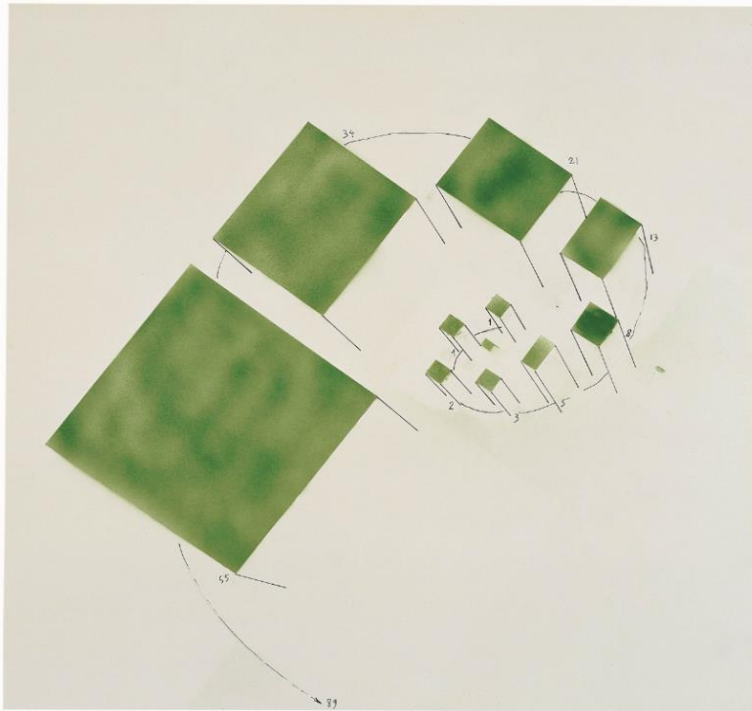
principio áureo, puesto que se establecen conexiones entre lo material y lo espiritual. Aunque también empleó la sucesión como un motivo visual literal en sus instalaciones a manera de crecimiento místico, inmaterial y absoluto matemáticamente, con el interés en la repetición que es elevada visualmente para comunicar el desarrollo y el progreso, que terminaba en irracionalidad ante el caos social de su contexto, esta trascendía las limitaciones matemáticas para mostrar la conexión orgánica entre los números y el orden natural, dejando entrever que el mundo humano y natural hacen parte de un continuo (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía).



Mario Merz, *Igloo Fibonacci*, 1970.

Finalmente, la mesa fue otro elemento con el que se obsesionó, ya que encontró familiaridad con el concepto de sobrevivir y morar, y consideraba que ella podía hacer las veces de morada para proyectar significados y sentimientos íntimos y profundos, dadas sus funciones utilitarias para congrega la vida familiar, entre reuniones y encuentros para compartir alimentos. Además de esto, le interesaban las mesas (vacías) como material para calcular el espacio, lo que le sirvió para relacionarlas con la serie de Fibonacci, como una visualización de crecimiento y proliferación. Para 1974 creó *Spirale dei tavoli- da una tavola per 1 persona alla tavola per 55*

persone (*Espirales de mesas-de una mesa para 1 persona a la mesa para 55 personas*), en la que combinaba sus intereses por las mesas y la serie en forma de espiral.



Mario Merz, *Espirales de mesas-de una mesa para 1 persona a la mesa para 55 personas*, 1974.

Se acaba la tarde de un domingo larguísimo. ¡Nunca hemos trabajado! Durante casi diez años solo nos hemos dedicado a pensar en pasar un domingo larguísimo entre dos semanas laborales inmensas y grises que amenazan antes y quizá después. Antes del 66 parece que todos trabajamos más o menos, ¿y después? Después nos parece que tendríamos que trabajar (según las reglas de vida de nuestro siglo).

Sentimos (¡en domingo cómo se siente!) que no estamos trabajando. Esa conciencia nos vuelve un poco demoníacos, mientras que somos muy humanos en este larguísimo domingo.

(Fragmento de *Un domingo larguísimo dura aproximadamente desde 1966 y ahora estamos en 1976*, Mario Merz).

Lejos de ser idealista con el tiempo, Merz representa una dura crítica a la sociedad consumista contemporánea, y más bien invita a conectar con lo natural, con lo que prevalece sobre la vida: la naturaleza encima de las derivas de vida superficiales. Y así, el curso natural de vida del ser humano, que es tocada por los afectos, siente. Merz hace tangible una forma de resistencia simbólica a la vida que el capitalismo impone, desde la materialidad de sus ideas visuales y su poesía.

Estudiar su creación, durante el proceso investigativo ayudó a ampliar la manera de comprender la saturación, entendiendo el trasfondo contextual de la sensación de agobio orientado al modo de vida que nos aparta de nuestra naturaleza cíclica y colectiva a través de figuras poéticas y simbolismos. De esta manera, la asfixia por sobreabundancia pudo ser discernida no solo a través del hiperconsumo y sus productos, o la viralización de los contenidos digitales, sino que una vez más próxima, la carga emocional ocasionada por la vida cotidiana contemporánea, entre las condiciones socioeconómicas de vida, por lo laboral, la espacialidad o las circunstancias personales que vinculan los afectos, resultan igualmente en multiplicación, un eco infinito de cansancio y agotamiento que satura la mente para percibir la realidad. Puedo vincular a Merz en el sentido de que su perspectiva anacrónica, tiempo y espacio míticos son la respuesta política que él hace a los esquemas establecidos en la sociedad, que él decidió adaptar con el grupo de artistas povera que siguieron una forma de vida que se resistía al afán depredador del consumismo y la sociedad postindustrial. En especial su escrito sobre el domingo larguísimo deja ver el agotamiento de las clases trabajadoras de las grandes industrias, como un pequeño fragmento del ambiente opresivo que sucede en distintos campos de la sociedad, y que termina siendo parte cotidiana, entre velocidad, productividad, largas jornadas, aislamiento, soledad, encierro, poco tiempo.

Igualmente el empleo de materiales de origen orgánico y de desecho, de la mano con los materiales provenientes de la cultura industrial y de consumo funcionan para contrarrestar y comparar la naturaleza espiritual y materialista en la que nos vemos envueltos, dentro de sus modos de hacer revolución simbólica que se relaciona con la propuesta de pixel irritado.

De forma similar, la nostalgia por la morada que comunicaba Merz en sus iglúes, criticando el no-morar o no-habitar del ser humano contemporáneo hace contraste, desde otro contexto en la obra de la artista colombiana **Angélica Teuta** (Medellín, 1985), teniendo en cuenta que en nuestro país el desplazamiento forzado por grupos armados es frecuente, y que por los índices de pobreza en algunas partes de la población colombiana y en comunidades rurales, es común el arraigo a objetos que dan indicios de hogar. Además que la recolección de materiales precarios (como son la esterilla, el latón, plástico, guadua, adobe, etc) que hacen posible habitar en asentamientos informales comúnmente llamados invasiones, no son una representación simbólica de algo, sino una condición de vida para muchas personas. De manera que en este contexto, culturalmente la búsqueda de calor de hogar es significativa, además que la presencia de la naturaleza aquí todavía es abundante. A pesar de ello, las construcciones urbanas que apuntan al desarrollo de la sociedad están alejándose cada vez más de esos entornos, generando espacios limitados para habitar que se vinculan con las formas de arquitectura de la actualidad, realizada en concreto.

**Angélica Teuta** desarrolla sus ideas a través de instalaciones con proyecciones análogas-digitales, construcciones DIY (hágalo usted mismo) y estructuras arquitectónicas, para generar experiencias inmersivas e interactivas al recrear ambientes perceptuales que remiten con frecuencia al paisaje natural, la infancia, la memoria y la arquitectura vernácula. Su proyecto más conocido *Arquitectura emocional* consta de una serie de montajes en los que participan sus intereses por el diseño nómada y el mundo onírico; en él emplea el concepto de refugio o albergue, en ocasiones para dialogar con dichas construcciones de emergencia como formas de sobrevivencia, y en otras, para transmitir la nostalgia de la niñez y los recuerdos. Asimismo, realiza cuestionamientos en torno a la afectación que pueden tener los espacios en el bienestar de las personas, como también la manera en que las emociones logran transformar el espacio; y genera reflexiones frente a las vivencias y lugar que el espectador habita desde su individualidad. Con este proyecto, Teuta ha expandido su práctica por medio de talleres con población juvenil y su trabajo de intervención pedagógica en comunidades donde se construyen lazos sociales y se realizan ejercicios de intercambio mutuo, de conocimientos y habilidades.



Angélica Teuta, *Arquitectura emocional: Ananeko*, 2019.

Vale la pena decir que, a pesar de lo distintas que son las temáticas que caracterizan su obra con respecto a las ideas concebidas para la presente investigación, la sensibilidad que despiertan sus imágenes, los relatos mágicos que son posibles de imaginar entre sombra y luz a partir de siluetas, o en estructuras que a su vez producen ternura, sugieren una reflexión acerca de cómo tocar al espectador con un lenguaje visual común que convoca las emociones, los recuerdos y experiencias del otro. Es por eso que sus métodos de creación con fuentes lumínicas y dispositivos de baja tecnología, con la potente carga poética y simbólica que en estos impregna, son de mi interés, pues sus formas de hacer, de configurar los elementos en el espacio, son propicios para estimular el sentir del participante, llevarlo a sumergirse e interactuar con la instalación. Así que, cuando Teuta evoca recuerdos, cuando aviva la nostalgia dormida en el observador, es porque recurre a experiencias humanas por las que una generalidad urbana ha pasado. Ver sus creaciones es posibilitar un viaje al interior, estimulado por la afectación de los sentidos para volver la mirada al pasado y encontrarse con los recuerdos, para verse a sí misma y comprender el paso del tiempo, para soñar.

Otros proyectos con los que encuentro afinidad en función de esta propuesta de investigación-creación son: *Decoración para espacios claustrofóbicos* (2009) que consiste en la creación de ventanas –en espacios carentes de ellas–, por proyección lumínica con retroproyectores y plantillas que generan una imagen en movimiento análoga o *loop* de la escena. Esta es una bella

manera de hacer presente lo que no está, en este caso, la naturaleza en el paisaje urbano, visible a través de una ventana, en contextos cerrados donde las edificaciones arquitectónicas ocupan la mayoría del espacio. En esta serie de instalaciones explora conceptos como lo privado y lo público, adentro y afuera, la luz y la oscuridad, lo real y lo ficcional. Dicha temática forma parte de un proyecto que tiene por interés, el alivio de la claustrofobia que produce la vida en la ciudad, como una reacción a la pérdida de la naturaleza.



Angélica Teuta, *decoración para espacios claustrofóbicos*, 2009.

Aquí sucede atemporalmente lo que en *Paisajes del aislamiento* (2020) de Esteban Gutiérrez, que en época pandémica nos vimos mayoritariamente convocados en casa, encerrados en espacios de concreto para sobrevivir a la crisis. Su vínculo con la propuesta de Pixel Irritado (...) radica en que es una alternativa para imaginar mundos posibles cuando en la realidad escasean o no están presentes estos elementos naturales, generando efectos que asfixian y saturan al ser entre la monotonía y el encierro. Y esto no sólo en épocas de aislamiento, sino que las condiciones de vida que se construyen en las sociedades, al igual que las laborales, limitan las acciones a espacios reducidos, a actividades repetitivas que retienen la libertad, la sensibilidad y los afectos que son naturales en el ser humano, contra esto Teuta resiste y hace un llamado como Merz a



volver al campo, a las montañas, al bosque, al sentir y a las memorias gratas que el ajetreo contemporáneo evade con su velocidad.

Otra de las obras es *Bosque para espacio interior* (2009) en la cual recrea todo un bosque con siluetas, papel celofán de colores y luz. Este proyecto es cercano a la experiencia de encierro en la pandemia, teniendo el espacio por refugio, que es otro concepto frecuente en Teuta, pero también como un espacio asfixiante cuando es reducido, cuando no es cercano a lo natural. *Un poco de nostalgia* (2014), se configura a partir de una estructura de madera con forma de torre de vigilancia o casa del árbol, donde se combina luz, dibujos, paisaje animado en digital y sonidos ambientales. En conjunto produce una experiencia híbrida de inmersión en la que el espectador puede introducirse e intervenir las paredes. Por su parte, *Forest houses tent shelters forest* (2016) conjuga una mezcla de las tradiciones infantiles colombianas y norteamericanas, que hacen referencia a la construcción de refugios como lugares de protección del bosque en los que los infantes juegan e imaginan todo un mundo fantástico. Para esta pieza, Teuta recurre a la tradición colombiana de sábanas o colchas de retazos tejidos para cubrir la carpa y una especie de domo translúcido con visos que alude a un espacio íntimo a través del cual es posible ver el paisaje montañoso de los murales.



Angélica Teuta, *Forest houses tent shelters forest*, 2016.



Este interés surge porque, de forma similar a Merz, tanto las propuestas de intervención en comunidad como las instalaciones artísticas de Teuta son una forma de responder a los espacios frívolos de la sociedad contemporánea que se aleja de los contextos naturales y la continuidad orgánica de la naturaleza humana. Así, sus propuestas son un llamado a recordar los orígenes, el verde, el color, el sonido, a contracorriente de la vida urbana que progresivamente va eliminando estos sentidos míticos, simbólicos y poéticos de percibir la vida, cuando contrariamente establecen patrones de vida, tendencias por seguir orientadas al consumo desmedido y al individualismo, a la desigualdad. Y en vez de regresar a lo comunitario, lo evaden, por ejemplo la exotización de los espacios naturales convertidos en turismo, trae consigo residuos y materiales industriales que afectan el medio ambiente, o con las leyes higienistas y los espacios de comercio, como decía Bourriaud (2008) se afectan las relaciones comunes, los lazos sociales y los intercambios.

## Capítulo II

# Capas de información caleidoscópica

Sonría, no le veré  
no veré las comisuras encerradas  
en la tela que protege y advierte  
el peligro invisible,  
el mal biológico que circunda  
sin ser percibido.  
solo las pantallas  
dejarán ver por completo su ser,  
traspasarán su mirada  
y recorrerán su vida digital customizada  
seleccionada y categorizada  
por el poder no visible  
de aquellos que dominan la red.

(Juliana Navarro, octubre de 2020).

Las nociones de hiperrealidad, saturación o superabundancia visual, montaje, instalación y estética relacional, son la base teórica de *Pixel irritado, discontinuidades visuales de la sociedad hiperreal*, sin embargo, en el transcurso de la investigación se fueron sumando otros conceptos como dromología y rendimiento, sentidos que ampliaron el campo hacia el que se dirigía la propuesta. Por otra parte, las ideas de pixelación, fragmentación, sonoridad y repetición hacen parte de la estrategia configuradora de la propuesta de creación inmersiva, y precisamente aquello en lo que se materializó la instalación artística.

En este capítulo se amplían estos conceptos y nociones como respuesta a la necesidad de articular el trasfondo simbólico de los códigos, imágenes y reflexiones construidas en torno a las experiencias de saturación visual que tienen lugar en escenarios mediales y virtuales, como parte de la esfera de interacciones humanas.

2.1.

### **Ciberspacio hoy: una ventana**

#### **multisensorial de imágenes reiteradas**

...todos somos productores y consumidores de imágenes, y el cúmulo simultáneo de estas circunstancias ha provocado una avalancha icónica casi infinita.

(Fontcuberta, 2016, p. 32)

Las sociedades han sufrido grandes transformaciones tras el frenético cambio generado por la revolución de las comunicaciones, desde principios del siglo XX (radio, cine, televisión). Esta condición se ha vivido de manera más acelerada en las dos últimas décadas del siglo XXI con las posibilidades generadas por la internet y su revolución digital. Con ello, la expansión global de las industrias de los medios masivos de comunicación, incrementaron las posibilidades de

acceso y uso de las tecnologías mediales, lo cual no hizo más que facilitar para el ser humano, un incremento progresivo, en su manera de relacionarse e interactuar con el entorno, de vivir la realidad y de hacer uso de sus capacidades cognitiva, emotiva, social y sensibles, de un modo nunca antes experimentado.

Sin embargo, estos avances generaron otra serie de efectos que influyeron en la conciencia y conducta de las personas. Además de impulsar otros cambios de la época, aquellos avances tecnológicos y comunicativos incidieron de manera drástica en el crecimiento de las industrias culturales y apuntalaron el avance del sistema económico que promovía el capitalismo de posguerra. En este contexto la imagen cobró una relevancia trascendental, dado el proceso acelerado de multiplicación y diversificación que tuvo, como consecuencia del perfeccionamiento de las nuevas técnicas de reproducción, a la vez que empezaba a adquirir otras connotaciones al llegar a manos de la cultura popular, una cultura sensorialmente activa y sedienta por la innovación. Medios icónicos de la comunicación de masas como la fotografía, el cartel, la historieta, la fotonovela, el cine y la televisión produjeron respectivamente una revolución que transformó los hábitos y las capacidades perceptivas del público, adaptándolo al dinamismo y la instantánea que los medios favorecían, al tiempo que permitieron el nacimiento y difusión de una nueva iconografía, codificada y susceptible de desencadenar procesos psicológicos de proyección e identificación. (Ramírez, 1981).

Los objetos de consumo que fueron produciendo los *Mass Media* intervinieron –y continúan haciéndolo– como transmisores de mensajes, pero sobre todo, como transmisores de ideologías que penetraban en poblaciones enteras, como resultado del uso de la imagen, inicialmente por la publicidad y, más adelante, a través de la propagación en la red digital. Con el paso del tiempo las estrategias de marketing que implementó esta industria, lograron conectar las emociones y necesidades del público a través de la imagen, e hicieron uso de ella empleando las leyes de percepción visual de una forma tan veloz y salvaje, que lograron atrapar la atención de los espectadores, incrementando el lenguaje representativo visual en las formas de comunicación de la información.

De manera similar a como sucedió en la edad media, época en la que la iconografía era empleada para enseñar (evangelizar) a la población analfabeta, en la cultura popular la narración por imágenes garantizó la comprensión inmediata del público, sin que el mismo requiriera una educación en los códigos especializados de los procesos de lectura o inferencia (Carroll, 1998). Pero en este caso, al avanzar en una época marcada por la banalización de la representación, "la imagen -desprendida de su valor sagrado en el culto- se convierte en un objeto-mercancía, que está incluido en los discursos de poder y símbolos de prestigio" (Monsalve, 2015, p.p. 23-24).

La proliferación de estos códigos iconográficos en la vida cotidiana, trae una avalancha de transformaciones para el siglo XXI; una serie de actualizaciones que parecen no tener fin. En efecto, el cambio de milenio produjo una segunda revolución digital, caracterizada por la preeminencia de internet, las redes sociales y la telefonía móvil. Las diferentes facetas de la vida eran sacudidas por completo, dejaban el mundo convertido en el espacio de la instantaneidad, la globalización y la desmaterialización (Fontcuberta, 2016). De manera que las posibilidades técnicas adquiridas con la "World Wide Web" favorecieron el posicionamiento del lenguaje visual imperante en la comunicación y en las manifestaciones expresivas, en la vida de las personas con mayor fuerza. Aquella imagen que durante siglos había estado presente en materiales físicos, reales, tangibles y que pertenecía al mundo de la representación, tomaba un giro sustancial al adquirir propiedades que aludían al lenguaje de la informática y la programación: la imagen digital. Y una vez incorporada en las pantallas de computadoras, celulares móviles y otros dispositivos digitales, fue posible su portabilidad individual a través de un medio que si bien era físico exteriormente, introducía a la población al espacio virtual a través de la red informática mundial. Lo que en ciencia ficción era llamado "el ciberespacio", en este momento un hecho real, dentro de lo que cabe en la hiperrealidad en que se vive hoy.

En la actualidad difícilmente hay espacios en blanco, los anunciantes que imperan la imagen parecen estar determinados a llenar hasta el último espacio disponible (Biagi, 2009), de esta manera el ciudadano común es saturado por múltiples contenidos visuales que aparecen a su alrededor, y este, consciente o inconsciente del poder que tienen las imágenes, es afectado. Los productos culturales determinan en buena parte quién eres, cómo piensas, cómo te comportas,

cómo miras e interpretas el mundo, cómo sientes, qué te gusta, influyendo en las decisiones que cada consumidor toma, a partir de las tendencias del momento, que son procesadas y aprovechadas por las difusiones que realizan los medios. Así lo advierte Foncuberta a la luz de los planteamientos de Bauman, al precisar: "Cuando saltamos a la contemporaneidad, los valores de fluidez y solidez remiten a los planteamientos de una modernidad líquida opuesta a una modernidad sólida". (Fontcuberta, 2016, 33)

Entonces nociones como las de hiperrealidad, saturación o superabundancia visual, montaje, instalación y estética relacional, empiezan a ganar fuerza en el panorama de la creación visual, ligadas, la mayoría de las veces, con el sistema de producción digital que hoy se expande a casi todos los ámbitos de la comunicación. Por eso resulta relevante ubicar estas nociones, como trasfondo conceptual de la propuesta artística que me propuse desarrollar en este proyecto de investigación-creación.

Por una parte, la *hiperrealidad* propuesta por el filósofo francés Jean Baudrillard (1978), estrechamente relacionada al concepto de simulacro, es comprendida como la sobreabundancia de realidad; una negación a los referentes que dan lugar a una representación. En su perspectiva, la realidad es reemplazada constantemente por imágenes simuladas que no posibilitan distinguir entre lo real y lo irreal, ya que lo verdadero deja de existir para darle lugar a la copia, a lo falso. Esta noción es vital en la investigación por su profunda relación con el contexto actual, a pesar de haber sido formulada hace cuatro décadas, porque en realidad se ha hecho más fuerte y su sentido es más vivo. De forma tal que lo simulado es parte de la cotidianidad de la sociedad del presente, y ha llegado a tomar otras formas avanzadas entre las que entra el mundo virtual y las grandes industrias culturales.

Por otro lado, los conceptos de *saturación o superabundancia visual*, que surgen como efecto de la misma hiperrealidad, son comprendidos como abundancia excesiva, flujo diverso y heterogéneo de información y contenidos visuales, o una combinatoria "reiteración de ciertos contenidos que circulan viralmente hasta agotarse" (González, 2015); una especie de epidemia de imágenes que genera la sensación de asfixia. También llamado hiperproducción visual, producción masiva, furia de imágenes o asedio de la imagen, este fenómeno se presenta en casi

todos los ámbitos de la vida cotidiana. Ya sea porque se está en contacto directo con los medios tecnológicos y por tanto, con la difusión de la información en el ciberespacio, por productos que hacen parte de la dinámica comercial, de manera que incluyen elementos visuales que lo publicitan, o simplemente porque se hace parte de esta época en la que existen demasiadas manifestaciones, formas, hechos, objetos, elementos, en los que hay abundancia de todo y cualquier forma evoca la idea de una avalancha icónica hacia el infinito.

En lo referente al concepto de *montaje*, Georges Didi Huberman (Romero, 2007) lo tematiza como una teoría y una práctica de articulación de lo dispar, en la que se combinan diferentes factores, antes dispersos. En el contexto de este proyecto, esta noción hace parte de la disyunción que determina el mundo y el tiempo actual, en la medida en que agrupa una convergencia de temporalidades y significados, orientados a formar algo más, para activar nuevas posibilidades en la construcción de sentido. Huberman indica que “para hacer un montaje tiene que haber un choque entre dos imágenes y, generalmente, de ese choque surge una tercera”.

En cuanto al concepto de *instalación*, es clave señalar que se deriva de la propia idea de montaje. Para Claire Bishop (2006) esta noción presupone un observador corporeizado como parte esencial para concluir la obra que se mueve por y a través de ella, que se adentra físicamente y la experimenta. En este sentido, la instalación no se vale de la representación, sino que acude a la presentación o a la presentabilidad, y muestra de modo directo las texturas, las formas, los espacios, la luz, etc. Todo ello con el fin de provocar la inmersión del espectador en un espacio contiguo al mundo real que implica la inmediatez sensorial y la participación del mismo, una especie de compromiso que este tiene análogamente con el mundo.

De manera consecuente, la noción de *inmersión* se relaciona a lo instalativo y es pues es uno de los detonantes de mi proceso de exploración, creación y estructuración de ideas. Haberla presenciado o reconocido en algunos momentos dentro de los contextos virtuales, –ya por experiencia personal o por visualizaciones ajenas que fueron compartidas–, es parte del proceso esencial con el que se generaron inquietudes y se empezaron a identificar efectos, transformaciones, consecuencias en las formas de vida de los entornos físicos y digitales. De



esta manera, la relación o diferencia que surge entre la inmersión virtual y la inmersión estética, que requieren de los sentidos para adentrarse en el espacio y/o ciberespacio, para tener una experiencia, es como surge el vínculo que conecta la temática al arte expandido.



Dibujo de la bitácora del proyecto, en negativo.

Sin duda alguna, la pandemia global que se tomó el planeta desde los primeros meses de 2020, incrementó este tipo de experiencias en casa. Una de sus posibilidades se dio en un encuentro virtual con la curadora y artista Danela Argüelles Gómez, a raíz de un laboratorio de creación sobre práctica curatorial, en el cual me fue posible conocer, a través de un viaje por imágenes digitales, la *Sainte Chapelle* en París; reliquia arquitectónica con la que pude visualizar aquella experiencia inmersiva presente en las construcciones del gótico radiante. Este tipo de íconos propios de la cristiandad, introdujo a sus fieles en una representación majestuosa de la deidad, a partir de la distribución espacial, el diseño arquitectónico, la excelencia de la técnica vitral policromada y la presencia de la luz, elementos que produjeron un impacto espiritual, simbólico y místico al reunirse con un fin comunicativo, particularmente evangelizador. Este es un claro

ejemplo de la manera como la historia del arte permite comprender los inicios o bases de lo que hoy conocemos como instalación, y así también, el efecto que estas creaciones producen en el espectador cuando este se mueve, se introduce y se relaciona con ella: es concernido, transformado, conmovido.

De otro modo ocurre con la presencia del cuerpo en la inmersión digital, que trata de estar perceptivamente en el ciberespacio que es intangible, por estímulos que proporciona el ambiente virtual, generando una estimulación perceptual, sensorial, emocional que perturba la conciencia del espacio físico entre pérdida de la noción espacio-temporal.

También se encuentra la noción de “Estética relacional”, propuesta por Nicolás Bourriaud (2008) como horizonte teórico para valorar la creación artística en relación a la esfera de las interacciones humanas y su contexto social; ámbitos donde la obra se presenta como una apertura hacia el intercambio ilimitado de sentidos. Propuesto en un contexto en el que las relaciones humanas no funcionan directamente, sino que lo hacen en espacios de comercio como medios electrónicos, lugares de esparcimiento, centros comerciales, parques de diversión, etc., la *estética relacional* ve en el arte un terreno rico para experimentaciones sociales. Por esta vía lo acerca al concepto de ‘intersticio social’, explicándolo como “un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema.” (Borriaud, 2008, p. 16), ya que en él se crean espacios preestablecidos que limitan esta interacción. Siendo así, el arte contemporáneo, desde el campo de las representaciones, puede generar espacios libres a partir de la esfera relacional en contraposición al que se impone en la vida cotidiana con sus zonas de comunicación forzadas, entendiendo la obra como un momento de encuentro en el que se unen la subjetividad y las experiencias personales.

Byung Chun Han es uno de los filósofos que le ha dado otro sentido, mucho más explícito, a las molestias sociales presentes en la contemporaneidad, tales como: la sociedad de la transparencia, la agonía de eros y la sociedad del cansancio, entre otros. El autor interpreta el modelo de sociedad propio del siglo XXI y lo denomina *la sociedad del rendimiento*, para aludir a un modo de ser que usa el *poder* como herramienta de dominio y, en vez de exigir a los individuos disciplinas e imponer prohibiciones, establece un ambiente de productividad del 'yo', movilizad por la iniciativa propia, los proyectos y la motivación. En dicha sociedad sucede una amable y sutil desarticulación del yo, provocada por el fracaso y la improductividad ante las exigencias del contexto. Con esto, el autor establece diferencias entre la sociedad disciplinaria, caracterizada por la prohibición, del verbo modal negativo 'no-poder' (del alemán Nicht-Dürfen), mientras la del rendimiento se caracteriza con el verbo modal positivo 'poder hacer' (Können), bajo el plural afirmativo YES, WE CAN, que requiere capacidades y autoexigencias sin límite. (Chul-Han, 2010). La exigencia personal como obligación, más la sobreabundancia de incentivos motivacionales que pide dicha sociedad, resulta en desgaste, fatiga y asfixia a los sujetos como una especie de autoexplotación que se disfraza bajo la idea de libertad y autonomía.

En el contexto que vivimos hoy, el estilo de vida al que nos adaptamos en cuarentena no está exento de esta productividad, sino que, desde el encierro, las necesidades se transformaron y acoplaron a los entornos virtuales; las grandes plataformas, motores de búsqueda, redes sociales y medios, se ocuparon de dominar la interacción, el curso de vida, la información y los modos de hacer de la mayoría de la población con acceso a internet, viéndose mayormente beneficiados. Sin embargo, en este periodo la pulsión devoradora por la novedad y la actualización, mezcladas con la necesidad de sobrevivir durante la crisis económica que detuvo varios sectores del comercio, nos llevaron a experimentar una más profunda saturación medial,

que pedía reinventar, innovar y producir en menor tiempo, a la vez que manifestarse en la red a manera de presencia, y estar constantemente informados ante cualquier novedad. Con ello, jornadas más largas, sobrecarga de información, autoexplotación, estrés, claustrofobia incrementada: todo ello inevitablemente, rasgos de una sociedad del rendimiento.

Otro punto abordado por Chul-Han en su texto *La sociedad del cansancio* (2010), tiene que ver con la manera como desvía la mirada de las enfermedades biológicas para centrarse en las enfermedades mentales, al considerar el discurso inmunológico como un rasgo esencial de otra época, derivado de la comprensión de los antibióticos como cura. Una década después lo entendemos diferente, al encontrarnos en el contexto pandémico generado por el Covid19, donde el uso del antibacterial y el tapabocas, propios del higienismo, toman protagonismo. Aquello que él consideró propio de otra época ha revivido y marcado otra forma de vida global, nuevamente estricta y controlada por normas de bioseguridad y distanciamiento social. Aquí, la división entre los espacios interiores y exteriores, la lejanía y la cercanía, lo familiar y lo desconocido se marcan con mayor fuerza como formas de control. La resistencia a lo extraño se manifiesta en el rechazo al 'otro', quien refleja peligro y se expresa comúnmente a través del miedo, con el aislamiento total o parcial.

En este mismo contexto y en pleno apogeo de la pandemia, el filósofo esloveno Slavoj Žižek (2020), nos recordaba:

Incluso aquí, a nivel de realidad virtual e internet, debemos recordar que, en las últimas décadas, los términos "virus" y "viral" se utilizaron principalmente para designar virus digitales que estaban infectando nuestro espacio web y de los cuales no nos dimos cuenta, al menos hasta que se desató su poder destructivo (por ejemplo, de destruir nuestros datos o nuestro disco duro). Lo que vemos ahora es un retorno masivo al significado literal original del término: las infecciones virales funcionan de la mano en ambas dimensiones, real y virtual. (p. 26).

El peligro de este momento es desbordante, pues abarca tanto los ambientes físicos como los virtuales, y combina principios de la sociedad disciplinaria de Foucault con principios de la sociedad del rendimiento. La vigilancia y el control en el siglo XXI surgen de la mano del desarrollo tecnológico y se dirigen hacia el dominio total de la información de los ciudadanos; situación cada vez más cercana, dada la inminencia de la quinta generación de tecnologías de telefonía móvil (5G) y en medio de los complejos sistemas de inteligencia artificial. De esta manera nos sumergimos en nuevos campos de dominio tecnológicos, los cuales reconocen voz e imagen sin realizar búsquedas específicas; el hecho de tener un dispositivo cerca posibilita que este pueda detectar palabras o elementos, sugerencias publicitarias y estándares de conectividad cada vez más veloces, lo que incrementa la condición de estar observados, vigilados.

Justamente, con referencia a este imperativo, la plataforma de streaming Netflix presentó en 2020 el documental *The Social Dilemma*, el cual pone en el centro del debate el peligro que entrañan las redes sociales conforme al uso que les damos, ya que este tipo de tecnologías mediadas por la instantaneidad y la ligereza, generan en nosotros comportamientos compulsivos, casi adictivos. Así se pueden ver afectadas desde posturas ideológicas hasta la percepción de la identidad personal, entre tendencias de moda que circulan en la red, tanto en jóvenes como adultos. Por ejemplo, mencionan la dismorfia de *Snapchat*, relacionada con la afectación de la salud mental debido la estandarización de la belleza basada en filtros, de manera que la persona centra su atención en defectos físicos por no encontrar similitud entre su realidad física y la virtual presentada en estas máscaras filtradas.

El documental también advierte sobre las acciones de monitoreo y registro que tienen estas grandes plataformas, haciendo resonar un capitalismo de vigilancia que moldea la política y la cultura, ya que con la creación de modelos algorítmicos generan perfiles de usuario con los que se hace posible presentar similitud predeterminada en las búsquedas, para que cada click, cada visualización, enriquezca la precisión de las opciones que se presentan. Indican que “Sino pagas por el producto, entonces el producto eres tú”, para referirse al modelo publicitario con el que

se comercializa en estos espacios virtuales, compitiendo por la atención y tiempo invertido de los usuarios. Y aunque este es un modelo que beneficia en muchos casos a la población, quien tiene cierta libertad para compartir y usar el espacio virtual conforme su gusto o necesidad, es evidente que la exuberancia de resultados publicitarios invade la visión con sus capacidades persuasivas, transformando los espacios interactivos y sociales, a otros mayormente comerciales.

Además, en cuanto al uso que se hace de la información de los usuarios, los grandes poderes de estas industrias tecnológicas se han visto cuestionados legalmente por entregar datos de usuarios a otras empresas. De esta manera se desata el caos de la polarización en la población y las grandes problemáticas de desinformación por *fake news* que circulan, pero que también siguen estos perfiles conforme las preferencias de búsqueda de cada uno, pues no todos ven la misma información. Este contexto deja ver, desde un extremo, que el uso de las tecnologías en la actualidad, además de contribuir a ampliar las posibilidades de navegación y acceso a la información, también conlleva a realidades complejas que comprometen nuestros hábitos, comportamientos y emociones, mostrando la realidad en la que se sumergen los sujetos más vulnerables y la condición más primitiva en la experiencia digital.

Con dicho panorama y bajo el ritmo de vida que llevamos en el ciberespacio, entran a dialogar teorías que dan cuenta de las consecuencias que tiene la evolución de los medios de comunicación sobre nuestra forma de entender la tecnología, la realidad, las dinámicas de vida y las relaciones sociales en el presente. Porque además de la contaminación visual que rodea el medio, por exceso de contenidos e información, la velocidad en la que se transmiten va en incremento. Lo que nos lleva a preguntarnos si en algún momento se detendrá o llegará pronto a su límite, como también cuál es el límite y de qué depende ello.

En esta dirección, articulo la “dromología” de Paul Virilio o <<estudio de la velocidad>>. La teoría de partida con la que este autor hace análisis a las nuevas representaciones visuales en el contexto de los medios tecnológicos, cuestionando el beneficio o maleficio que traen en la

percepción del ser humano hacia su entorno y los objetos, con la cual concluye que estos transforman nuestra forma de ser en el mundo, de comportarnos ante la realidad y de relacionarnos, pues distorsionan nuestras capacidades perceptivas y la forma en que reaccionamos a los impulsos naturales. (García, A., 2009, pp. 2-5). Esto se debe, según su estudio, a la influencia que tienen, tanto el avance tecnológico como las máquinas creadas sobre las relaciones humanas, que nos llevan a una especie de desintegración con el mundo, pues ante tantos estímulos artificiales, es limitada la naturalidad de las reacciones. De este planteamiento, Virilio establece su *"estética de la desaparición"*.

Entonces, el daño que según el autor liquidaría la naturaleza sensorial del cuerpo humano, en reemplazo de funciones que presenta la cibernética, abarca la percepción visual, la relación espacio-temporal y el comportamiento, que quedan sumergidos en los modos de hacer de los mecanismos digitalizados, en cabeza de los medios, quienes están encargados de mostrar informaciones sobre el mundo a los humanos con lenguajes técnicos. Así, el mundo instantáneo, que es visible a través de los medios de comunicación, sugiere una velocidad que se asemeja a la percepción natural humana, pero que la ha sobrepasado. En consecuencia, la reacción que este debe presentar ante dicho contexto implica rapidez, eficiencia e inmediatez, precisamente características con las que las máquinas y los medios cuentan. Si Chul-Han propone que en la sociedad del rendimiento ocurra el cansancio y el despertar de enfermedades mentales como la depresión y la ansiedad, Virilio sugiere una desmaterialización y desvanecimiento.

Este desvanecimiento del tiempo, del cuerpo y la percepción es al que apunta esta propuesta, uno en el que se disuelven las diferencias entre lo físico y lo virtual, lo material y lo intangible en la inmersión digital. Un punto en el que se carece de duración y mediamos nuestras vidas por lo instantáneo, detenerse, ralentizar los procesos e ir despacio es un acto inapropiado al tiempo, inadmisibles al ritmo de vida. Por eso, proponer un modelo de creación que implique la espera, el retraso, el error parece una contradicción al momento, cuando hay salidas sencillas, fáciles, cortas. Pero es precisamente la detención del tiempo lo que se quiere para resistir a la velocidad que solemos habitar, para responder con lentitud a lo efímero.



Estas manifestaciones de la velocidad son consideradas por Virilio como transmisoras de información y significados, entre las cuales incluye a las *imágenes* creadas a partir de las *nuevas* tecnologías como la fotografía y el cine, que a su vez asemeja con el poder y el control. Aunque Virilio relacionaba estos conceptos con una visión negativa de ellas, entendidas como destructoras del tiempo y la capacidad para reflexionar, imaginar y recordar, el autor en realidad seguía una postura rígida y limitada sobre la percepción humana desde un contexto histórico diferente al nuestro. A pesar de esto, vemos que en la actualidad el ser humano se ha adaptado y desarrollado nuevas capacidades perceptivas, aunque con la instantaneidad (en tiempo real) que se maneja en los medios electrónicos de información hoy, el tiempo de visualización es muchísimo más corto, en cuestión de milisegundos. Así, podemos advertir que la fijeza de la mirada tampoco se mantiene, sino que se desplaza a múltiples focos, que no logran retener nuestra atención, pues en realidad estamos ansiosos por la novedad que el medio proporciona.

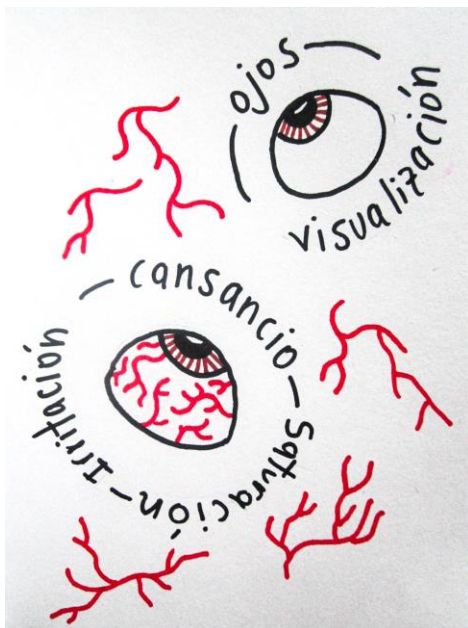
La permanencia de los acontecimientos en el contexto contemporáneo es un rasgo que tiende a extinguirse, por consecuencia de dicha instantaneidad, pues prima lo efímero. De forma que cada evento es reemplazado por uno nuevo, entre un ciclo breve que genera momentáneamente un impacto alarmante para terminar desvaneciéndose con rapidez frente a las actualizaciones del entorno. Y precisamente las cuestiones de actualización e innovación son exigencias elevadas en ambientes digitales, que requieren llevar el ritmo que las grandes industrias culturales marcan. En los individuos, receptores de estas dinámicas, adaptamos la pulsión de lo actualizable a nuestras interacciones y estilos de vida. Refrescar la pantalla como acción mecánica para visualizar nuevos contenidos sirve también como metáfora de lo que se aplica a la cotidianidad.

Quizá la postura de Virilio parezca exagerada en este momento, cuando la velocidad ha incrementado y nos hemos adaptado a ella, pero es evidente que la duración para apreciar la imagen es más fugaz y cada vez más vertiginosa. Así que la capacidad para reaccionar a los estímulos, como interpretar, discernir o atribuir significado a la información visual, se ve

trastocada por las demandas del medio. Viene entonces el recuerdo de lo *ligero* que proponía Lipovetsky y lo *líquido* en Bauman dentro de las sociedades actuales, ante el consumo (en este caso de imágenes) que deja más ligero el acto de interpretar, ante la pesadez de sus múltiples códigos de significación en un entorno de abundantes posibilidades que sobrecargan la experiencia. De manera que no es la pérdida o destrucción de las habilidades reflexivas lo que sucede, sino una especie de adormecimiento, abandono, letargo lo que puede ocurrir, en efecto de la pesada carga por exuberancia sensorial.

2.3.

### La oclusión de la mirada fragmentada



Dibujo de la bitácora del proyecto.

Al mirar, el ojo se mueve naturalmente por el espacio que tiene en frente, en cierto sentido «palpa» ese espacio: «recordemos que nunca hay «vista fija» y que la fisiología de la mirada depende de los movimientos de los ojos, a la vez movimientos incesantes e inconscientes.»

(García, 2009, p. 9, citando a Paul Virilio en *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998, p. 80).

Diversos aspectos se empezaron a concretar entre ideas para componer lo que sería la materialización de la propuesta con elementos significativos para la

saturación que se quería representar y visualizar, tales como el pixel, el fragmento, la luz, el sonido y la repetición. Para iniciar esta sección, en los momentos en que se trate la *visualidad*,

quiero referirme a ella con el elemento del ojo para representar el cuerpo mismo, que está alerta y reacciona a los estímulos nerviosos: parpadeante, sensible, frágil, protegido por capas de piel, móvil. Esto porque son los ojos irritados por la saturación los que sintetizan el sentido de esta investigación, al momento de la creación.

El *pixel* es la forma base que se elige para transformar lo real, ya que si bien fueron los puntos (en referencia al pintor Seurat) la base del dibujo y la representación, en el lenguaje de la imagen digital, el pixel es la menor unidad homogénea en color que la conforma, la unidad mínima de información. Así, la sucesión de píxeles forma imágenes mediante variaciones de color, que son intangibles, mientras en el puntillismo la sucesión de puntos generaba formas y volúmenes mediante el estudio de la forma y el color. Este elemento se erige en un contexto virtual que está mediado por su esquema cuadrado, pero que deja de hacerlo notorio debido a su diminuto tamaño en los grandes formatos de resolución de imagen con los contamos. De forma que en nuestra experiencia en pantalla, los píxeles están aunque no siempre los percibamos. Vemos diariamente píxeles, pero su exuberancia los hace desaparecer, haciendo hiperreales nuestras imágenes, con una mejor definición de los detalles, de lo que nuestro aparato visual puede percibir la realidad.

Por esta razón, decido usarlos en la interpretación visual del proyecto, pues exagerando su presencia puedo recalcar un elemento que aparece diariamente frente a nuestros ojos, quienes no tienen ese alcance de reconocimiento a detalle para la visualización común. Además, establezco una propuesta visual en la que los píxeles de la imagen se han adherido al globo ocular de forma tal que han deformado su estructura orgánica hasta cuadricularla, y además la abundancia de píxeles en su experiencia visual lo han saturado, lo han resecaado. La predominancia de los vasos sanguíneos tan marcados, recuerda la idea de la irritación por saturación que se ha venido buscando. Y que tiene un significado que no solamente se limita a la apariencia física en los ojos, sino que se extiende a la sensación de cansancio, fatiga y exasperación que nos envuelve a las personas inmersas en los entornos mediales, cuando llegamos a un límite de exposición frente a las pantallas.

Sin embargo, la forma de representar el pixel que elijo no es por medio de un instrumento digital, ni con un programa. Contrariamente a lo que se podría esperar, he decidido recurrir a una forma análoga, a un material tan antiguo y casi obsoleto como es la cerámica y el mosaico. Aprovecho el material para hacer retículas de arcilla a manera de teselas que aluden a la pixelación. Aunque en este caso, traídos al mundo físico, con materia, volumen y color. Estas piezas cuadradas no provienen de un dispositivo tecnológico sino del diseño de un par de manos humanas que replican, no en serie, sino unidad por unidad cada pixel cerámico.

Con respecto a lo *fragmentario* que se propone, tiene una estrecha relación con la noción base del montaje que teoriza Didi Huberman, en relación con la articulación de ideas y significados en el proceso de construcción de sentido de las imágenes, ya que es el panorama de la exuberancia icónica en el que se inscribe esta propuesta de creación, y porque constantemente nos está indicando que las imágenes no son fijas, inmediatas ni fáciles de entender; que en realidad requieren de un esfuerzo para poder miraras, interpretarlas y cuestionarlas, mucho más en la heterogeneidad en que las podemos encontrar en la red.

Didi Huberman (2013) lo plantea así:

La imagen es otra cosa que un simple corte practicado en el mundo de los aspectos visibles. Es una huella, un rastro, una traza visual del tiempo que quiso tocar, pero también de otros tiempos suplementarios –fatalmente anacrónicos, heterogéneos entre ellos– que no puede, como arte de la memoria, no puede aglutinar. Es ceniza mezclada de varios braseros, más o menos caliente. (p. 9).

Por lo que lo dispar, aquello que ha sido separado del resto, lo esparcido cobra sentido cuando en el ciberespacio nos encontramos con trozos de la realidad, representaciones visuales en múltiples formatos del mundo, interpretaciones de lo conocido y lo desconocido, porciones distantes que al unirse hacen posibles narrativas, intencionalidades y sentidos. En esta dirección se articula el efecto de estas imágenes al tocarnos, que nos marcan y así mismo nos fragmentan. No nos dejan igual a como estábamos. Por ejemplo, somos traspasados cuando imágenes impositivas de la cultura colapsan la forma de ver y entender el cuerpo, como se mencionaba

anteriormente acerca de los filtros de Snapchat, o también cuando los productos audiovisuales de plataformas de streaming rigen patrones de conducta sobre su audiencia.

Entonces lo fragmentario se materializa en la investigación, como fue explicado anteriormente, unido al pixel a partir del ensamblaje de teselas, construyendo una unidad con partes aisladas que fueron pensadas para formar un conjunto, como también reuniendo formas irregulares que distanciadas inintencionalmente lograron encajarse, casi que como un puzzle. Y aunque fue esta la técnica para hacer encontrar las piezas, es importante aclarar que esto no solamente se piensa desde el oficio mosaquista, sino que lo fragmentario convoca diversas ideas, como las particularidades que cada uno de nosotros tenemos, quebradas frente a los estándares uniformes que establecen las sociedades contemporáneas sobre la mirada, la vida, las dinámicas relacionales, la percepción, las sociedades, etc. Así también, lo agrietados y divididos que estamos como humanidad en la actualidad, por luchas ideológicas y de poder, en este contexto, dominados por las tecnologías, grandes industrias y corporaciones que rigen el curso alrededor del mundo.

Bishop (2006) lo manifiesta de esta manera:

La teoría postestructuralista defiende que cada persona está intrínsecamente dislocada y dividida, reñida consigo misma (pero) el modo correcto de observar nuestra condición de seres humanos es como sujetos fragmentados, múltiples y descentrados, por deseos e inquietudes inconscientes... (p.1)

Mientras Kandinsky (1989) ofrece una bella mirada de esta fragmentación interior cuando señala: "Nuestro espíritu tiene una grieta, que cuando se logra tocar, produce el sonido de un fino jarrón quebrado, hallado en el fondo de la tierra". (pp. 5-6)

Entonces, lo fragmentado en el plano de la creación queda unido por un engrudo espeso que sella las grietas, que ensambla las partes: concreto. Un elemento pesado y duradero ante lo perecedero, inestable y fugaz de la contemporaneidad. Igualmente, los fragmentos de pixeles que eran intangibles, son traídos a la realidad desde cualidades tridimensionales y tangibles de la cerámica para componer, para dibujar con sus formas. De esta manera lo fragmentario

converge en el proyecto como una noción esencial para abarcar la saturación visual, en medio de tantos datos, de tantas posibilidades, cuando las verdades son relativas, quebradas y sustituidas por nuevas narrativas, por interpretaciones e información instantánea que muta y está constantemente renovándose.

El aspecto *lumínico* es otro de los componentes de la propuesta, pues es la luz la que hace posible la mirada. La oposición entre lo natural y lo artificial, hablando de luz, es la que hace posible otras formas de vida y relación con el entorno. La luz entra a nuestros ojos y entonces podemos reconocer los objetos, ver su profundidad, color, textura, forma. Por eso, el interés de vincular a la propuesta creativa la luz con la refracción, a través de espejos o vidrios de colores, con luces led como fuente. De manera que la luz potencia la experiencia visual en el espacio, por donde el cuerpo está llamado a moverse y lo abraza, lo envuelve. La luz, tan necesaria para el acto de consumir imágenes, de conectar nuestro globo ocular con lo visible, está presente haciendo un baño para dar vida a los objetos, pero también esta luz, en este caso artificial a la que alude la propuesta, que da el sentido tecnológico y contemporáneo a nuestros días, es parte de la razón de resequedad en los ojos, quienes abiertos quedan absortos en la pantalla lumínica, cuadrada, adictiva.

En el mismo nivel de relevancia tenemos el aspecto *sonoro*, que consiste en información invisible y efímera, en cuestión de vibración, señales acústicas y ondas sonoras que circulan a nuestro alrededor. Aunque en este caso no se refiere precisamente a un sentido musical, el campo sonoro en la propuesta se asocia a la cantidad de registros de sonido que tenemos en nuestra memoria y a los cuales atribuimos cargas de significado. Nuestras maneras de habitar están signadas por experiencias auditivas derivadas del ambiente en el que nos encontremos. La presencia del sonido en la instalación artística posibilita la multisensorialidad para sincronizar las proyecciones visuales con la sonoridad, dentro de un contexto de interacciones en el ámbito urbano y tecnológico, que satura el oír humano con ruidos físicos y virtuales.

La escucha es un proceso íntimo, ligado profundamente con la condición humana; cada uno escucha en función de los otros sentidos y en función de sus recuerdos, de sus sentimientos, de sus circunstancias. Por esta razón, cada quien es selectivo a la hora de

escuchar, y desarrolla una focalización que permite distinguir la mayor parte de los sonidos en el entorno y apagar los que considera ruido o que identifica como desagradables. (Cartagena, 2012, p. 24).

Así también, se establece una conexión con el concepto de la *audiosfera*, el cual recuerda que el fenómeno de la propagación de ondas sonoras y la interacción con el sonido tiene un carácter esférico, en cuestión de sus propiedades físicas, y uno sociocultural en tanto la esfera se entiende como espacio compartido de percepción y experiencia. A su vez, se vincula al proceso de escucha en el que participan la reflexión de los tímpanos que vibran en respuesta a las ondas sonoras, como el proceso neurológico activo para poder agrupar y transformar diversos flujos de estímulos sonoros en un todo perceptivo. Entonces, vivir en la audiosfera significa prestar especial atención a los procesos que preceden a los productos acabados y cuestionar la finalidad de esos productos (Bailey, 2019), ya que en nuestra experiencia como usuarios estamos expuestos a una multitud de productos audiovisuales que estimulan nuestros sentidos, reconocer la información implícita en ellos siendo conscientes de su presencia es esencial para dialogar, debatir o cuestionar aquello que consumimos diariamente frente a las pantallas.

Por otra parte, como se mencionaba atrás, algunas de las cualidades del sonido es que es efímero, fugaz e indivisible, por lo que incluirlo en la instalación posibilita una relación espacio-temporal de escucha más activa, que enriquece la experiencia inmersiva que se proponía al ampliar los estímulos sensoriales en los que participan la percepción espacial, visual y auditiva. Pero también se aprovecha para acrecentar el sentido de saturación que requiere la propuesta, orientando los registros sonoros a una especie de pulsión que a cada segundo va marcando el desespero por la abundancia que circunda en el medio.

Para ello, la propuesta de creación se configuró con dos paisajes sonoros, creados a partir de un proceso que implicó el uso de dispositivos tecnológicos de producción sonora como micrófonos, sintetizadores, un programa de edición de audio y parlantes para crear, tomando como punto de partida, registros análogos individuales y una atmósfera tecnológica con un sentido de reproducción en bucle. Esto se hizo con el fin de insistir en el carácter repetitivo de ciertos sonidos que acompañan nuestras actividades cotidianas de interacción y se buscó que



confluyeran aspectos espaciales reales y otros acompañantes pregrabados de sonidos cibernéticos entre ruidos o distorsiones, para generar un sonido expresivo y cargado. La composición se realiza siguiendo un orden, en el que cada parte específica va apareciendo en el audio y se mezcla con los sintetizadores añadidos, logrando identificación de los sonidos o confusión en el participante. Así, los dos audios que se presentan son vistos como experiencias independientes, dos mundos que presentan micro acontecimientos sonoros de la vida mediática a la que estamos habituados, pero al ser reproducidos en simultáneo resultan intensos e incómodos.

De esta manera nos acercamos a una posibilidad del paisaje de interacción con dispositivos mediales, en una perspectiva cercana a la experiencia de los “Paisajes del aislamiento” de Esteban Gutiérrez, analizada atrás, en la que lo tecnológico se ha vuelto parte del paisaje diario y se mezcla con él, desplegando la posibilidad de reconocer en un mismo contexto lo natural y lo artificial. La exuberancia de sonidos cibernéticos, que son imitaciones o representaciones de la realidad, conforman hoy la misma realidad. El cantar de un ave es acompañado por notificaciones, clickeos, ring tones, asimismo un día de inmersión en las dinámicas digitales hay un torrente de sonidos mecánicos que nos acompañan, seamos o no tan sensibles para reconocer esta exuberancia auditiva que nos rodea.

Finalmente, la *repetición* surge también como elemento clave para el proceso creativo, dado el vínculo que el proyecto tiene con los conceptos de simulación y de hiperrealidad del autor J. Baudrillard. Ya que la representación de la realidad en esta tercera fase de copias, ha aniquilado las referencias y las simulaciones hacen perder de vista la idea de un origen, la imagen entendida como semejanza de algo hoy, ha transmutado.

Vivimos en entornos saturados de estímulos dentro y fuera de la pantalla, estos derivan en gran medida de la sobreabundancia de productos comerciales que hacen parte de nuestra cotidianidad: los anuncios publicitarios que invaden la experiencia mediática y la información que circula en la red reproducen estímulos punzantes que van cargando la existencia de las personas de nuevas realidades. La tecnología proporciona la profusión de imágenes y las inmensas posibilidades de realizar variaciones a cada contenido con recortes, copias, edición,

adaptación, distorsión que le podemos aplicar. Las actualizaciones y las novedades que conlleva el desarrollo tecnológico convierten la experiencia en una actividad adictivamente fascinante, con códigos visuales que se renuevan, botones interactivos nos atrapan en su lenguaje universal al que podemos acceder y usar. La réplica, el reblogueo, el compartir, publicar y reapropiarse de los contenidos es también parte de lo que sucede en la red.

Pero es precisamente en la viralización de las imágenes donde mejor podemos encontrar la repetición infinita, cuando una gran cantidad de usuarios se ven interesados por un contenido en particular, lo comparten masivamente por los medios, y se incrementa la visibilidad e impacto del mismo, entonces la repetición y reproducción llega hasta lo más elevado, un fin al que hoy se busca llegar: hacerse viral.

Entonces, este aspecto de *repetición* se aplicó de distintas maneras: los abundantes píxeles de cerámica se propusieron en la lógica de lo seriado, el sonido sigue una idea de bucle o de loop, y la luz refractada en los espejos se replica por el espacio. Para terminar, inspirada en los *polka dots* de Yayoi Kusama, se toman los iconos del cursor y el puntero del mouse como patrones visuales para replicar y aplicar por las paredes de la instalación, ya que estos son elementos con los que contamos en la experiencia virtual e indican que detrás de cada uno de ellos hay un usuario que clickea, indaga, navega.

Aunque esto será posible entenderlo mejor en el siguiente capítulo, donde se hará más explícita la manera como las nociones y elementos conceptuales se aplicaron y materializaron al momento de la creación, adhiriéndose a formas, direcciones, ritmos visuales y sonoros en la propuesta de instalación artística y en el montaje.

## Capítulo III

# Píxeles de barro craquelado

Los viejos cuentan cómo era  
allá en sus buenos tiempos  
el compacto silencio de las noches  
pero nadie les cree  
nadie probablemente los escucha  
porque en ese momento pasa el jet  
...  
Ahora  
en esta noche  
el silencio no existe  
está sellado  
por el escándalo del mundo.

(Fragmentos de: *El Silencio, Inventario dos*,  
Mario Benedetti, 2001, p. 219).

Aquellas sensaciones que en principio fueron de origen inexplicable para mí, tales como irritación, frustración, cansancio, pesadez o ansiedad, empezaron a ser asimiladas cuando el libro *Art Thinking*, de María Acaso y Clara Megías, llegó a mis manos. Inicialmente sin tener claridad de cómo saciar o cómo llegar a algunos de los nodos que se desplegaban rizomáticamente de este mundo digital para encontrar respuestas, casi caminando a oscuras o siendo cegada por los potentes destellos de luz artificial, he ido avanzando hasta encontrarme con las ideas y el lenguaje que expresan mi sentir. Sensible a los efectos del paso del tiempo en la pantalla y la invasión desesperante de anuncios publicitarios en la red, vencida por el deseo compulsivo de hacer un archivo de imágenes, de ser tocada por ellas e incluso en ocasiones por solo consumirlas desmedidamente, canalicé estas experiencias en el deseo por manifestar artísticamente lo que sentía al estar conectada desde un dispositivo tecnológico a la red. Adicionalmente, ver a miembros de mi vínculo familiar sumergidos en este tejido absorbente de tiempo-atención, movilizó aún más mi interés por penetrar este ejercicio creativo. De manera que, tocada por los lazos afectivos, por mi experiencia y por la preocupación de la población abarcada en esta realidad, decido crear y ahondar una partícula del complejo mundo de la saturación visual.



Dibujo de la bitácora del proyecto.

El punto de partida fue entender esta *saturación* como una fragmentación de la mirada y del propio ser en partes dislocadas, que por momentos precisos tienden a encajar o a realizar conexiones entre ideas, visiones e informaciones, dentro de la gran red de sentidos combinatorios. También como un excesivo cúmulo de estímulos sensoriales a los cuales nos habituamos y que nos llevan a difuminarnos entre mundos tangibles e intangibles. Este tópico fragmentario de la saturación visual al que apunta *Pixel Irritado*, se materializa en el momento de la creación con el acto instalativo en el que destaca el pixel como elemento central, que recubre unas formas esféricas que aluden al ser humano, y otras cuadradas que hablan de la espacialidad. Estas formas orgánicas y geométricas se unen, chocan, se enlazan y contradicen para responder a la transformación de los ciclos de vida humana frente a las estructuras conductuales contemporáneas a las que se enfrenta, que tras una pantalla quedan reducidas – simbólicamente– al cuadrado, al pixel.

Igualmente, los materiales que se emplean para representar visualmente este mundo cibernético comportan en su naturaleza condiciones que ponen en relación lo natural y lo artificial; este es el caso, tanto del barro y los pigmentos minerales, como de los dispositivos electrónicos y lumínicos vinculados a la obra. En coherencia con esto, en este capítulo se describe el proceso de creación, en el que se incluyen algunos bocetos e ideas iniciales para la propuesta, el desarrollo creativo con los distintos materiales seleccionados y la concepción del montaje, todo esto articulado a una reflexión sobre el trasfondo simbólico que hay en estos elementos.

El proceso creativo del proyecto se configuró a partir de una serie de etapas que fueron teniendo lugar entre el primero y el segundo semestre de 2020. Este proceso estuvo apoyado por la construcción de dos bitácoras que registraron tanto la indagación teórica inicial, como también la gráfica. Este peregrinaje se vio a su vez acompañado por circunstancias que transformaron la propuesta, pasando por lugares como el taller de cerámica de la Escuela de Licenciatura en Artes Visuales de la UTP, la visita recurrente a diferentes bibliotecas, la propia morada, el estudio, el encierro, la pandemia, el cambio de ciudad, un nuevo taller, la mente, para finalmente reconocermé en la intimidad, articulando formas, ideas y nociones, como piezas de un puzzle, algunas tangibles y otras inmateriales, conectadas por el inexorable paso del tiempo.

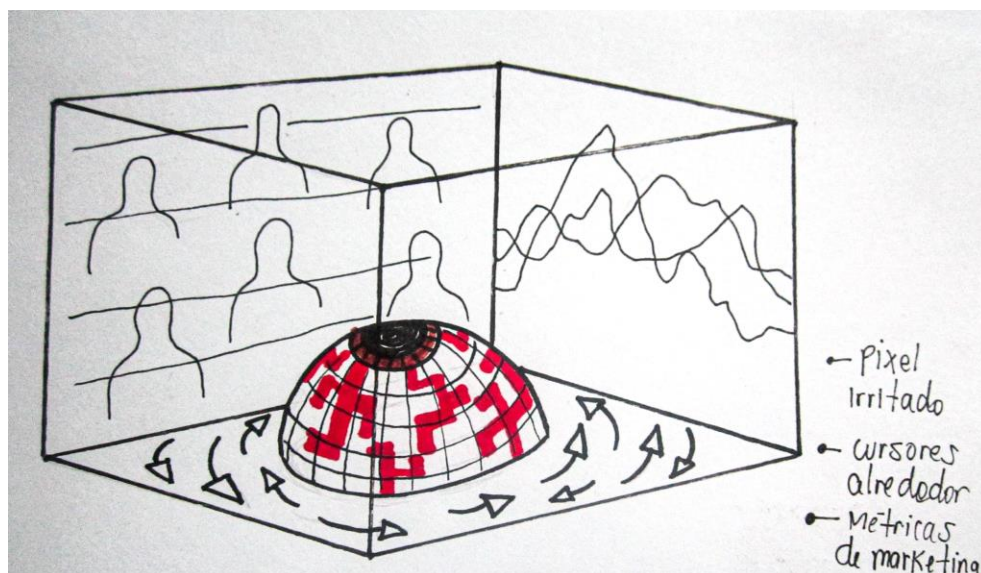
El nodo de la inmersión, al que desde un principio apuntaba la investigación como noción elemental para representar la experiencia sensorial de los medios, sufrió una serie de transformaciones que fueron encontrando posibilidad en nuevos dispositivos, componentes y formas expresivas. Así, en un principio se proyectó incluir elementos para hacer referencia a la incidencia de la luz en la mirada, a la fragmentación y a la luz, con vidrios de colores, espejos, teselas cerámicas y retales de madera. Asimismo, en esta primera etapa se hicieron sugerencias con tonos psicodélicos, que aludían directamente al cuerpo humano, sin depurar una zona o elemento en particular. Con frecuencia aparecía la presencia figurativa de manos, cabeza y hombros, e incluso del cuerpo en posición fetal o de de pie, como un impulso por representar de manera literal la presencia en la experiencia de la saturación.



Dibujo de la bitácora del proyecto.

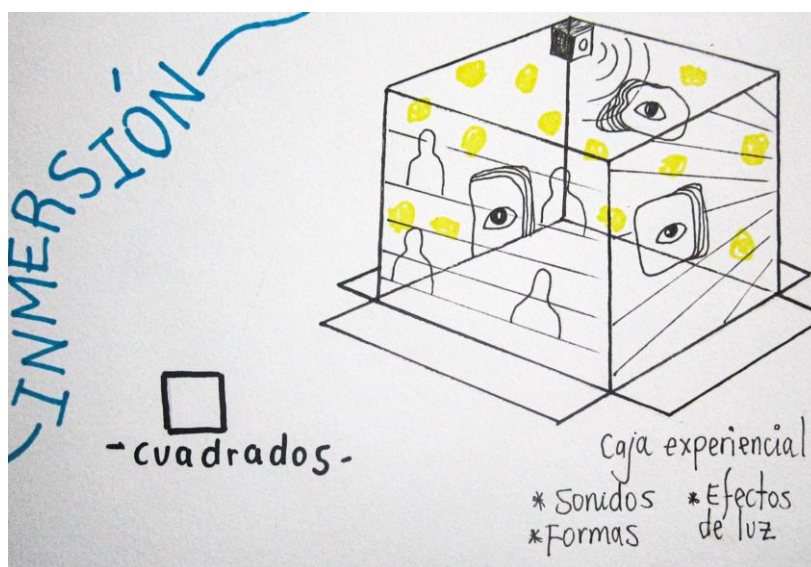
Posteriormente fueron apareciendo conceptos que ampliaron la limitada visión de estos recursos, como por ejemplo el *campo expandido* y la *inmersión*, pero una vez más se interpretaron con simpleza, a pesar de haber revisado algunas propuestas visuales relacionadas con la realidad virtual y las experiencias que posibilitan los medios tecnológicos, tales como: gafas inmersivas, audífonos y dispositivos móviles, creados a partir de materiales de desecho. Sin embargo, fue precisamente el estudio de la obra de artistas vinculados con la propuesta lo que me permitió ampliar las posibilidades creativas del proyecto y redimensionar el sentido de los componentes. Uno de los primeros artistas fue Olafur Eliasson con su *Proyecto Climatológico* (The weather project); a partir de allí el listado se incrementó. El encuentro con otras visiones más minimalistas me permitió entender las posibilidades de la representación del sentido de lo fragmentario, lo exuberante, la pixelación, la inmersión, el simulacro y la hiperrealidad, sin caer en referencias literales.





Dibujo de la bitácora del proyecto.

Una vez reunidos estos elementos se empezó a crear una propuesta que, siguiendo de lejos la visión de la instalación, se posibilitaba la interacción del espectador con un dispositivo cargado de estímulos visuales y sensoriales. Se trataba de una caja recubierta de teselas y fragmentos, que incluía sonido, luz y espejos, en cuyo interior se representaban códigos de realidad virtual, más precisamente métricas del marketing y algunos elementos icónicos de las redes sociales. Una serie de grietas dejadas en la superficie de la caja, le permitían al espectador asomarse para ver el interior desde diferentes ángulos.



Dibujo de la bitácora del proyecto.

El proceso investigativo de la instalación artística y la estética relacional me permitió dimensionar la necesidad de crear un espacio inmersivo, donde el espectador pudiera experimentar con los elementos que configuraban la obra. De esta forma, los elementos que inicialmente se proyectaron a una escala menor, serían creados en tamaño real y dispuestos espacialmente.

No obstante, entre la búsqueda teórica, gráfica y visual de referente, nos sorprendió el acontecimiento de la pandemia, el cual me obligó a cambiar de manera significativa el rumbo de la investigación. Entre el encierro, la limitación para conseguir materiales y la urgencia por reordenar las ideas, empecé una pequeña exploración con materiales que estaban a la mano, para intentar reemplazar aquellos que habían quedado atrapados en el taller donde apenas había iniciado el proceso de creación, un mes antes. Sin embargo, para ese momento la noción



de inmersión continuaba levemente limitada a la abstracción de abarcar ciertos sentidos con un encierro parcial del cuerpo. Por ejemplo, retomando el sistema de los dispositivos usados para los videojuegos de realidad virtual, con el empleo de las gafas que cubren la visión a esa pantalla, era como erróneamente se creía -sin estar satisfecha- que podía generar algo en el espectador, como también con los audífonos, se pensaba que únicamente limitando la mirada y el oído a un espacio reducido, diseñado para estar estáticamente visualizado, era otra de las formas de lograrlo.

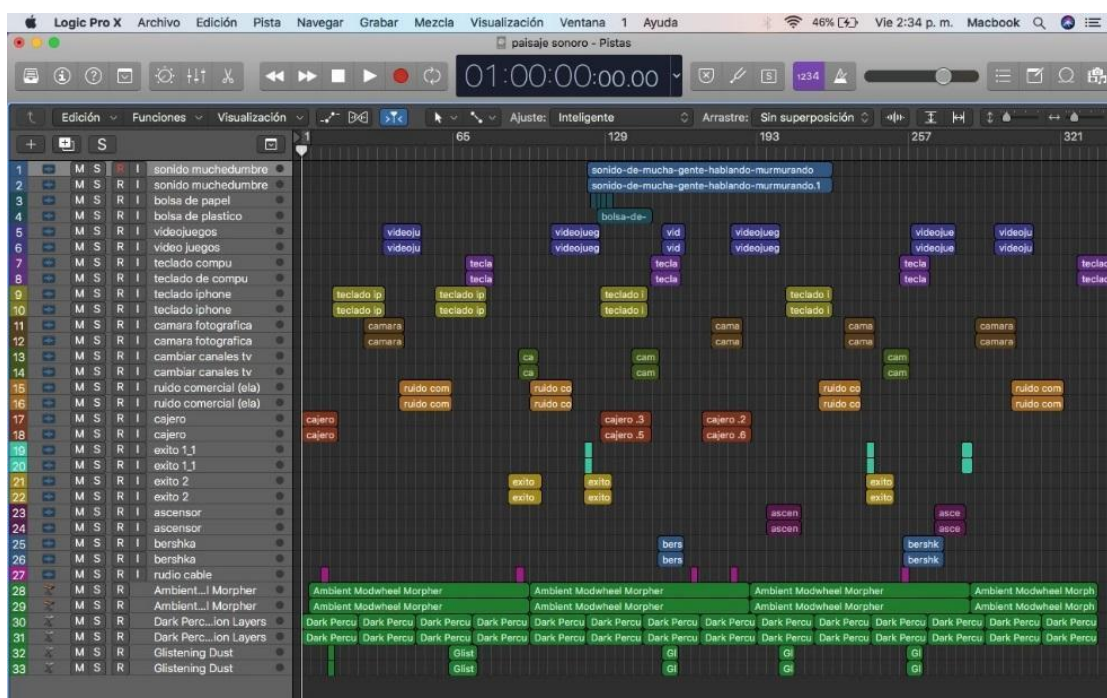
Dibujo de la bitácora del proyecto.

Sin embargo, el proceso de asimilación corporal y psíquica del encierro me permitió vivenciar de otra manera esa experiencia inmersiva, porque, si bien antes de la pandemia ya venía indagando al respecto, sobre todo con la experiencia de los medios digitales, la cuarentena global fue el hecho que impulsó una nueva sobreexposición hacia estos dispositivos, incrementando su uso en la vida cotidiana. Así, las circunstancias del momento, al igual que las obras de los artistas que se eligieron para el proyecto, ayudaron a comprender que la idea de inmersión se refiere a una experiencia total de nuestros sentidos, porque en realidad es con ellos que percibimos y entendemos la vida.

Entonces, recuperé el principio que aporta Claire Bishop (2006) sobre la instalación artística, en el sentido de lo que implica la participación del espectador: toda instalación presupone un observador corporeizado como parte esencial para concluir la obra; un espectador que se mueve por y a través de ella, que se adentra físicamente y la experimenta. En este sentido, la instalación no se vale de la representación, sino que acude a la presentación directa de las texturas, las formas, los espacios, la luz, etc., para provocar la inmersión del espectador en un espacio contiguo al mundo real que implica la inmediatez sensorial y la participación del mismo.

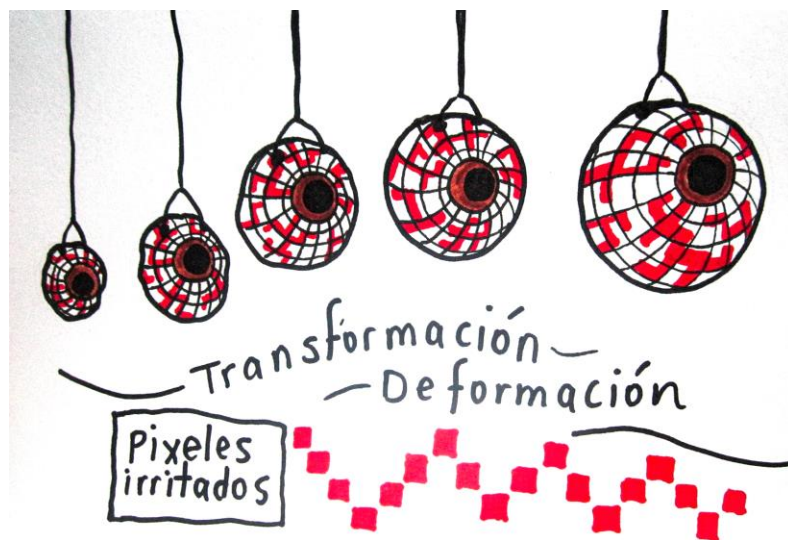
Una vez asimilado este concepto, se realizaron indagaciones particulares con distintos materiales: uno de ellos apuntaba a la proyección de la luz. Así, el empleo de espejo y linternas me ayudó a desarrollar este sentido lumínico que pretendía incluir fragmentos de espejo ocupando una superficie amorfa, que haría posible la refracción de la luz en partes aisladas del espacio. Esto, porque es un elemento que está constantemente presente en las experiencias virtuales. Sin definir tiempos ni horas hay proyección al globo ocular con constancia, provocando en él sequedad y cansancio, entre sus efectos. Esto se hizo de manera muy simple, con lo que estaba a la mano: unos diez pedacitos de espejo cortado en cuadrado, vidrio de color violeta y una linterna. Las exploraciones fueron hechas sobre la pared y el techo a oscuras, y su resultado visual reflectivo se conservó como parte relevante para la creación posterior. A pesar del avance en la configuración de la idea, todavía no tenía completa claridad sobre cómo sería usado, ni cuál era la distancia necesaria para recubrir algún elemento colgante de la instalación, sin una estructura definida hasta entonces.

Otra de estas indagaciones incluía el componente sonoro, y los primeros acercamientos a la creación de la pieza sonora se empezaron a adelantar de manera exploratoria, con apoyo de un productor musical. Este primer ejercicio posibilitó la selección de elementos significativos para la obra, los cuales vinculaban nociones como las de interacción, entretenimiento, actividades cotidianas, movilidad. Con este material recolectado en una experiencia de recorrido por un centro comercial se obtuvo un audio de base para avanzar en el montaje de los audios finales.



Registro del proceso de creación del paisaje sonoro.

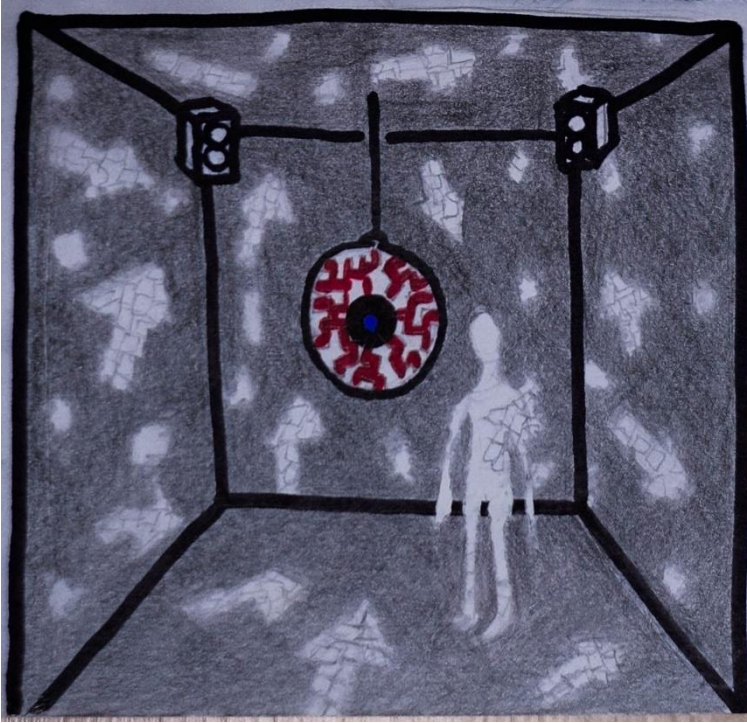
Paralelamente se fue materializando la idea en una especie de micro maqueta a escala, para definir la configuración espacial de los elementos. De manera puntual se proyectaron las esferas pixeladas, que aludían a un ojo irritado. En ese momento se proponían cinco de estas, las cuales tendrían una progresiva transformación. No obstante, con el tiempo estas esferas quedaron reducidas a tres, las cuales planeaba ubicar circularmente, como objetos colgantes. Estas esferas ocuparían buena parte del espacio proyectado: 4 x 5 m. aproximadamente; la esfera de mayor dimensión se diseñó de 65 cm. de diámetro.



Dibujo de la bitácora del proyecto.

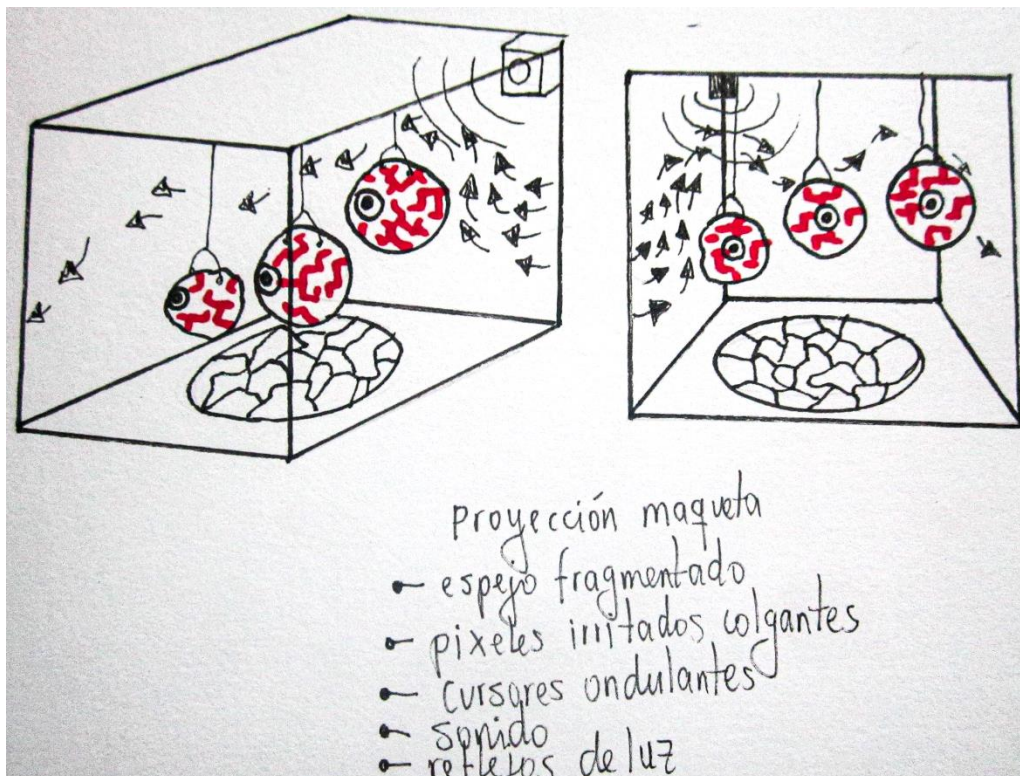
Entretanto, tuve la oportunidad de participar en un laboratorio de creación sobre práctica curatorial, en el cual pude visualizar otras dimensiones que no tenía presentes en cuestión del montaje como práctica expandida de las artes. Esto, sumado a un cambio repentino de ciudad, a raíz de una opción de empleo en un taller de cerámica en la ciudad de Medellín, me permitió concretar de una manera más clara las posibilidades de la obra, teniendo en cuenta que no sería posible presentar la instalación en un espacio real. Con resultado de esto opté por construir una maqueta a escala (1:5) de la instalación. Para ello decidí, entonces, realizar un proceso de ralentización cerámica que envolviera en buena medida a la creación, a la vez que incluir elementos que se habían considerado en otro momento para redefinirlos y materializarlos en esta proyección. En el ejercicio fueron mezcladas diversas técnicas y formas: modelado cerámico, esmaltado, ensamblaje, proyección de luz, paisaje sonoro, construcción de estructura y montaje. Todo ello para plasmar conjuntamente una experiencia inmersiva que visualizara la saturación visual ocasionada por los medios digitales de comunicación en el contexto actual.





Con este boceto se clarificó la visión de la maqueta. A partir de allí se estructuraron los elementos en el espacio de la siguiente manera:

Dibujos de la bitácora del proyecto.



3.2.

### Cerámica, canal de resistencia a la velocidad

Como bien decía, una de las técnicas esenciales que se eligieron para abordar la saturación fueron la cerámica y el mosaico, por interés particular en la arcilla, material usado por el ser humano desde la antigüedad, con el cual realizó sus primeras representaciones de la realidad, además de infinidad de formas, funciones y significados. Siguiendo la poética de Mario Merz, el artista italiano que resistió a las estructuras industriales y comerciales de su época con materiales orgánicos y sentidos naturales, para esta investigación la cerámica implica un proceso de ralentización que habla de ciclos naturales, de cambios que para mí establecen una relación con la naturaleza humana, en relación con tiempos, ciclos y transformaciones a lo largo de su vida. Pero también la cerámica es plástica, se moldea, se deforma y después de perder agua al entrar en contacto con el ambiente, se endurece, conserva su forma, aunque continúa modificable. Como si de un ciclo de aprendizaje humano se tratara, es el fuego lo que ocasiona un cambio irreversible en el barro para convertirlo en cerámica, en bizcocho duro, poroso, utilitario, perdurable en el tiempo. Dureza y fragilidad caracterizan la cerámica, como somos nosotros mismos.



Registro del proceso de creación.

Esta elección ocasiona un choque de realidades, teniendo en cuenta que el mundo de las telecomunicaciones establece formas de vida aceleradas, presionadas y condicionadas a normas sociales que limitan o reducen la consciencia plena de las particularidades naturales que nos pertenecen. Entonces, cuando elijo la cerámica y el mosaico en este contexto de la virtualidad, entra en juego una paradoja, porque mientras lo digital es ligero, la cerámica pesa, mientras lo hiperreal es frívolo, la cerámica requiere muchísimo calor para ser, mientras en el mundo cibernético prima lo que es instantáneo, el barro es procesual y lento.

El barro es entonces portador de significados naturales, que logra representar la cualidad íntima de la persona, en este caso, del ojo o pixel irritado que sería representado con este material, como unidad. Un ojo seco está irritado, un ojo cerámico sin agua está saturado. Por eso se sugiere la humedad como solución a la irritación: el barro requiere agua para poder ser moldeado, pero a medida que está en contacto con el ambiente pierde buena parte de esa humedad contenida, y cuando pasa por el fuego, el agua desaparece por completo. Un baño de agua ocular es un alivio, un parpadeo sin luz digital es un descanso.

Entonces llevé a cabo un proceso que va desde la estructura misma de las esferas, las cuales representan de forma minimalista el globo ocular, hasta su recubrimiento. Aquí se procuró generar una relación entre figuras fluidas y orgánicas que aludían a esta vida humana cambiante, como también figuras angulares que referían al pixel por repetición. Se sustrajeron elementos específicos del globo ocular: la esclerótica, la pupila, el iris y los vasos sanguíneos.

Se inició por la construcción de las tres esferas en arcilla impalpable, con reducción de tamaño entre ellas. Para esto se usó la técnica de modelado manual por vaciado, en la que se armaban bolas de arcilla, se dejaban reposando dentro de una bolsa hasta endurecer lo suficiente sin que se deformaran, durante dos días o tres, y posterior a esto se partían a la mitad con la herramienta de corte con alambre. Así se podía proceder a vaciar el relleno de la esfera. Esto porque con capas muy gruesas la pieza podía explotar en el horno. Con las dos mitades listas, se hacían las respectivas uniones por corte y añadidura de barbotina, se ponían tiras por todo el borde para emparejar y se pulía. Además se agujeró en la zona de la pupila y por donde sería colgada cada esfera.





Registro del proceso de creación.

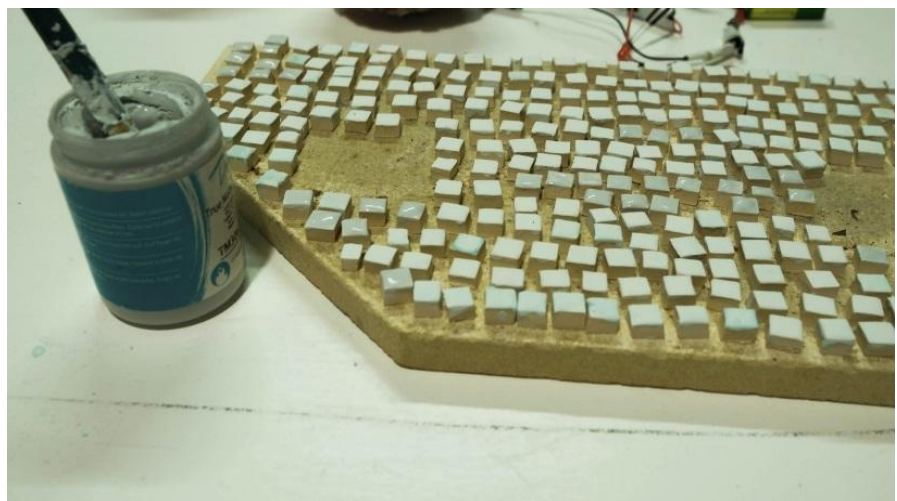


Registro del proceso de creación en el taller Casa de Barro.

Las piezas fueron quemadas en el horno, luego de esto se realizaron tres placas de barro, en las que se organizó una cuadrícula de lo que serían los pixeles, de 1cm. cada uno. Este procedimiento se repitió dos veces más con otros tipos de barro, así que se utilizó uno reciclado con sutiles pecas de manganeso, barro impalpable color crema y barro negro. Se hicieron los cortes y el pulido de algunos cuadrados, luego el proceso de secado para poder meter a la siguiente quema de horno, todas estas piezas.



Registros del proceso de creación.



Seguidamente se esmaltaron todas estas piezas, cuadrado por cuadrado, en un ejercicio bastante dispendioso, que tuvo lugar en unas tres sesiones en diferentes tiempos. En el esmaltado se usaron tres colores: transparente, rojo y blanco. Las que se hicieron de color rojo y blanco



Registros del proceso de creación, esmaltado.

En este ciclo fue donde más se vivió la sensación de lentitud, porque, aunque quisiera acelerar el procedimiento, simplemente no se podía. Me saturé de teselas. Cuando tuve que montar las pequeñas piezas en la placa del horno tuve que posicionar una por una de forma organizada para no quitarle espacio a otras piezas cerámicas que hicieran parte de la quema normal del taller.

Aquí ocurrió una segunda quema de los cuadritos, pero para cada color tuve que esperar una quema de horno diferente porque estas ocupaban mucho espacio. Una vez más, las lecciones de la cerámica acerca de la paciencia y la espera de los tiempos: cada quema podía durar entre 14 y 18 horas mientras la temperatura subía y bajaba.



Registro del proceso de creación.

La necesidad del esmalte no radicaba únicamente en la diferencia de color para cada parte del ojo, sino que la capa vitrificada que da este material haría posible realizar posteriormente el mosaico, sin que las piezas quedaran atrapadas en el proceso de la lechada.

Lo que siguió cuando todas las teselas estaban listas, fue dibujar sobre ellas un breve esquema para delimitar las zonas que serían intervenidas, de acuerdo con el principio de pixel que se había planteado.



Registro del proceso de creación.

Para hacer mosaico en esta superficie tridimensional empleé pegador y boquilla blanca que pigmenté. Lo primero fue el iris, luego las venas y por último la esclerótica en una primera sesión, cuadro por cuadro: como si se tratara de un acercamiento fílmico frame by frame, una división de la imagen en movimiento que estaba frente a mí.

Mi camino en el mosaico lo he comprendido como una forma de creación que da lugar al silencio, a la reflexión, al caos y luego al orden. Cuando se hace este ensamblaje todo se desordena, se ensucia y empolva, al tiempo que la pieza que se realiza va tomando orden y se estructura. Como si de un puzzle se tratase.



Cada tesela articula junto a la otra un sentido, reúne lo diferente, le da lugar y lo acomoda. Como sucede con esta sociedad de figurantes en la red, somos unidos al sistema global de comunicaciones con todo y nuestras diferencias, aunque seamos punzantes, redondeados, cuadriculados, orgánicos. En alguno de esos rincones encajamos y nos acomodamos.

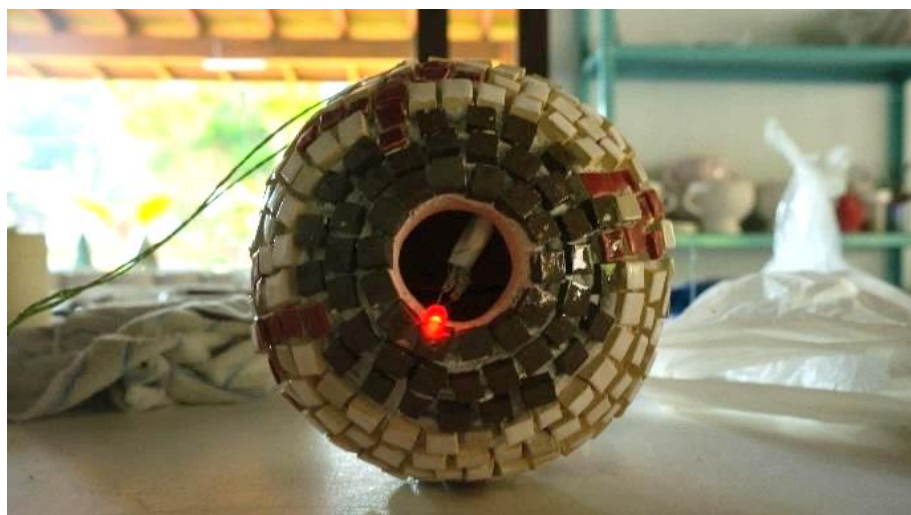
La lechada o boquilla lo unifica todo, cierra los vacíos que quedan entre parte y parte, le da por fin su acabado, su forma.



Registros del proceso de creación, mosaico.

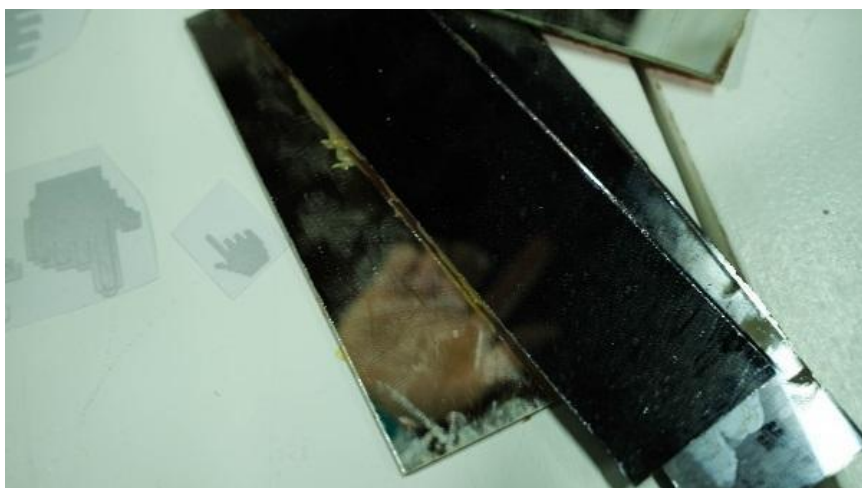


Estas esferas quedaron, pues, dispuestas para ser colgadas en el espacio; después de un largo trayecto cerámico, lograron aquello para lo que fueron convocadas: detener el tiempo, o hacerlo transcurrir con normalidad.



Registro del proceso de creación.

Después de este proceso se empezaron a articular los demás elementos seleccionados. Por ejemplo, a las esferas se les añadió un retal circular de corcho negro para formar la pupila y en el centro un led rojo. También se usaron fragmentos de espejo para otro elemento de la instalación, en el que se empleó espejo común y espejo negro, este último fue encontrado por pura casualidad entre los objetos del taller. Aquí también hice presente el ensamblaje, siguiendo una superficie circular que iría por debajo de las esferas en la maqueta.



Registro del proceso de creación.

Este procedimiento tuvo una particularidad especial y diferente al ensamble de los ojos pixelados, constó del desencuentro de formas, porque estos sí que estaban fragmentados por azar. De manera que unirlos fue dedicar total atención a que las partes se pudieran unir, aunque cada una fuera tan diferente a la otra.



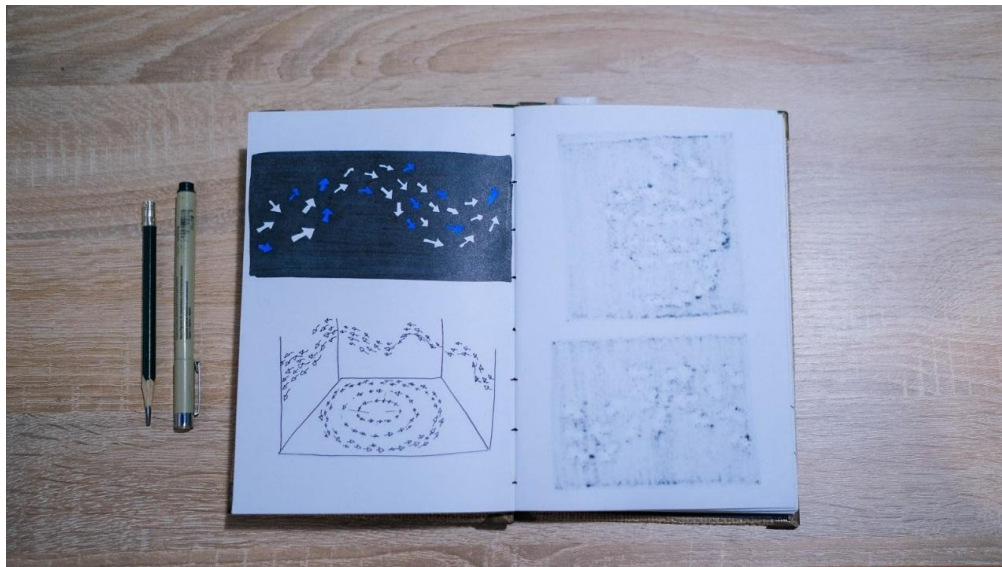
Registro del proceso de creación.

3.3.

### Pixelar el espacio

Una fotografía construida mediante un mosaico de píxeles directamente intervenibles desbarataba los mitos fundacionales de indexicalidad y transparencia...

(Fontcuberta, J., 2016, p. 30)



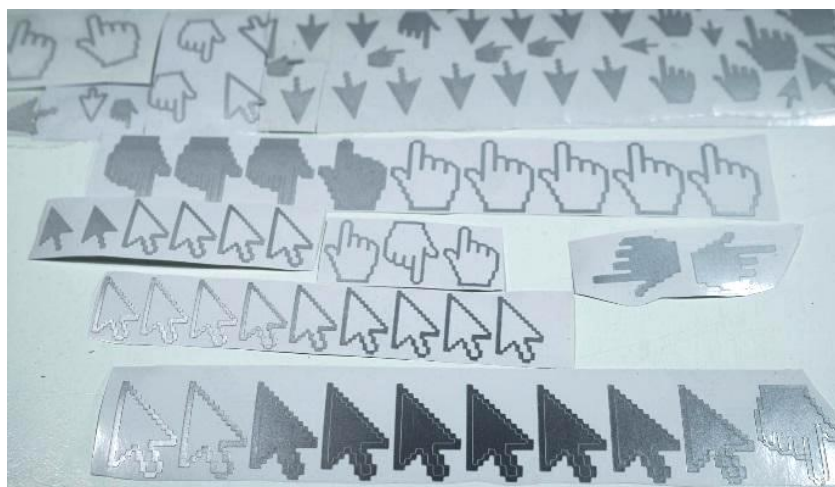
Registro de la bitácora del proyecto.

Una vez determinada la intencionalidad de la instalación con sus respectivos elementos de construcción, se fueron depurando y organizando cada uno de ellos. Los materiales configuraron una mezcla intencionada, un golpe de realidades que reunía lo liviano con lo pesado, lo cibernético e inmaterial, con lo duradero, con la materia. Así se encontró la arcilla con el cemento, y este con los cables, con la luz de neón. Desde un principio el elemento luz fue elegido como vital para comunicar ese aire tecnológico al que aludía la propuesta, sus búsquedas como se mencionó anteriormente, estaban dirigidas a lo reflectivo por medio de espejos o vidrios de color fragmentados, pero esta idea se quería reforzar de otras formas. Así, entre ideas y



propuestas surgió un lejano recuerdo de las carreteras nocturnas y la manera como se refractaba luz blanca sobre señalización de tránsito. Aquí nació algo que encajaba perfectamente con lo que se estaba buscando: la posibilidad de usar el vinilo reflectivo blanco en la instalación.

De manera que se prefirió indagar en un elemento que hablara del usuario y sus elecciones en la red sin acudir necesariamente a los íconos más comerciales. Un día, navegando e interactuando en la red, tomé una fotografía de la pantalla del computador, tiempo después volví a revisarla haciendo zoom sobre ella y, para sorpresa mía, me encontré con lo que siempre ha estado frente a mí pero por su tamaño pequeño no había destacado: la pixelación del cursor. Este hallazgo me llevó a elegir este elemento para instalarlo sobre las paredes siguiendo formas ondulatorias, como si de un camino de búsquedas o un divagar en la red se tratara. Y como lo que quería era pixelar el espacio, este cursor pareció lo más indicado para exponer. Se usaron pues el cursor y el puntero sobre vinilo reflectivo blanco, y se cortaron con plotter. Yo misma realicé este proceso en el taller. Adicionalmente se incluyó una tira led azul alrededor del círculo de espejo fragmentado y pequeños bombillos led rojos en el centro de las pupilas, los cuales tendrían un circuito intermitente, referencia de Hal 9000, de 2001: *Oidsea del espacio*, en el fondo de esto.

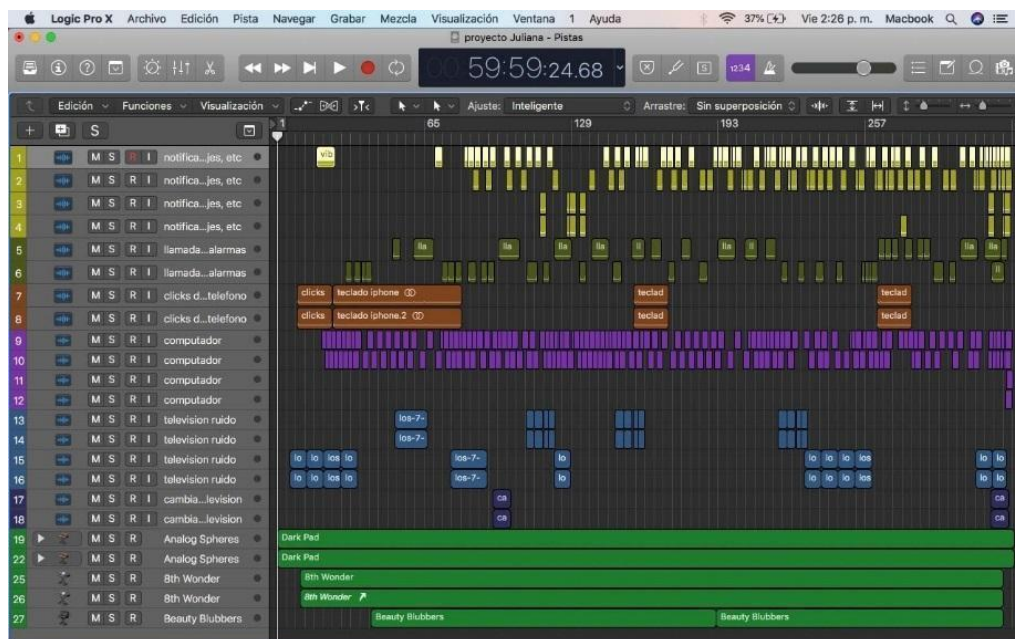


Registro del proceso de creación.

Por otra parte, el proceso de creación se concretó en una exploración en torno a las dinámicas de la sociedad, sumergida en las prácticas de la digitalidad y los medios de comunicación. El

propósito era llegar al espectador con sonidos que son parte de sus actividades cotidianas, pero que se confunden en el ajetreo de la vida de la ciudad y, por tanto, se diluyen o se unen con otros elementos. Ya que es en la rutina donde los movimientos y acciones se hacen tan involuntarios, la búsqueda de la conciencia de la inmersión en el medio se hace necesaria a partir de la identificación personal y colectiva en estos destellos sonoros que se repiten y se recuerdan, es decir, que se viven. Acompañada de ruido, samplers y sintetizadores, lo que se buscaba era agrupar experiencias sonoras del paisaje cotidiano, grabadas análogamente y que tras su frecuencia se pierden con los demás sonidos artificiales que le corresponden.

Además del audio que se mencionó atrás, con el cual se creó un paisaje sonoro del contexto del centro comercial, se realizó otro, en el cual se vincularon notificaciones, llamadas y alarmas desde diferentes dispositivos móviles. El propósito era reunir en una caja sonora estas experiencias contextuales, normalizadas en nuestra vida cotidiana, a las cuales nos hemos habituado, en función de los dispositivos con los cuales interactuamos. Esta combinatoria de sonidos produce, precisamente, la sensación de saturación que estaba buscando, para distorsionar y sobrecargar la experiencia de escucha en el espacio.



Registro del proceso de creación, paisaje sonoro.

Cuando los elementos principales estuvieron completos, se empezó a armar la estructura de la maqueta, empleando madera de balsa, puntillas, pegante y cartón industrial. La maqueta tiene las dimensiones de 90 x 80 cm., y 50 cm. de alto, siguiendo la escala 1:5.



Registro del proceso de creación en el taller Casa de Barro, maqueta.



Una vez terminada la estructura se pegó el fondo con un vinilo negro mate para crear la atmósfera oscura, uniforme que se requería para la instalación de los diferentes estímulos visuales. En las paredes oscuras se intervinieron las curvas de los cursores y punteros con material reflectivo en diversas direcciones.



Registro del proceso de creación en el taller Casa de Barro.

Lo caleidoscópico surgió a partir del planteamiento instalativo y el uso de la luz, los espejos y fragmentos. Para crear el efecto se usó una luz blanca directa a unos  $45^\circ$ , desde la altura de una de las paredes que apuntaba al espejo posicionado en el suelo, de manera que refractara la luz que cada parte irregular de este daba sobre las paredes. Dicha presencia lumínica ayudó, a su vez, a que el material reflectivo de tránsito cobrara vida.

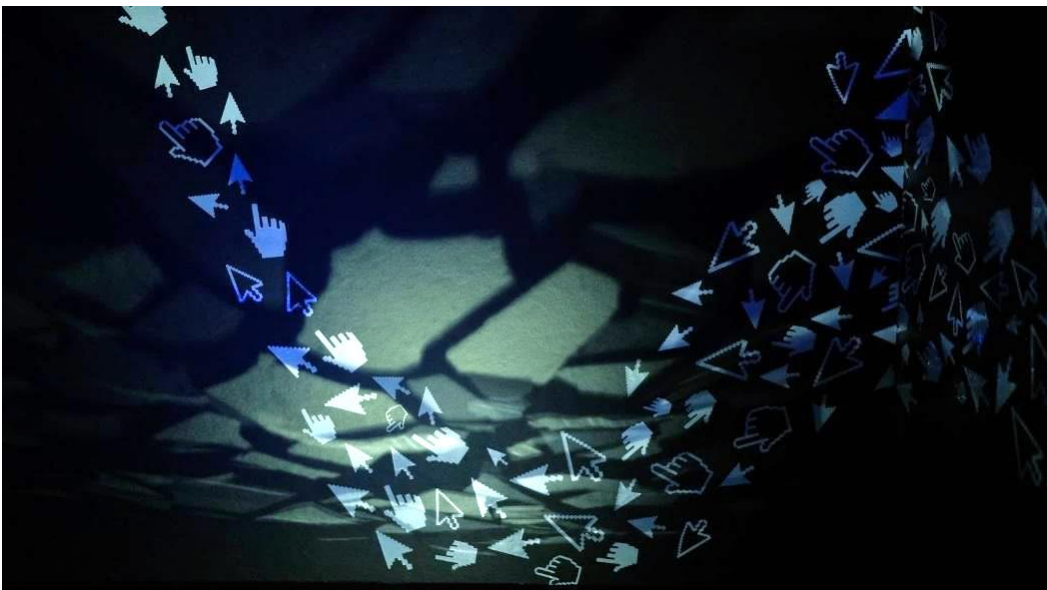
El espejo circular, de 28 cm, se posicionó en todo el centro del espacio, y alrededor se incluyó una tira led azul, mientras las esferas de 13, 10 y 8 cm. Aprox. se dispusieron equilibradamente hacia los bordes de este centro, colgadas con guayas desde el techo. Mirado desde arriba se observa la forma de triángulo equilátero.



Para las alturas se quiso insistir en la idea de contrarrestar lo pesado y lo liviano con una paradoja, por lo que la esfera más grande se elevó más, y la más pequeña se dejó más baja, a unos 10 cm. del suelo.



Registros de la instalación.



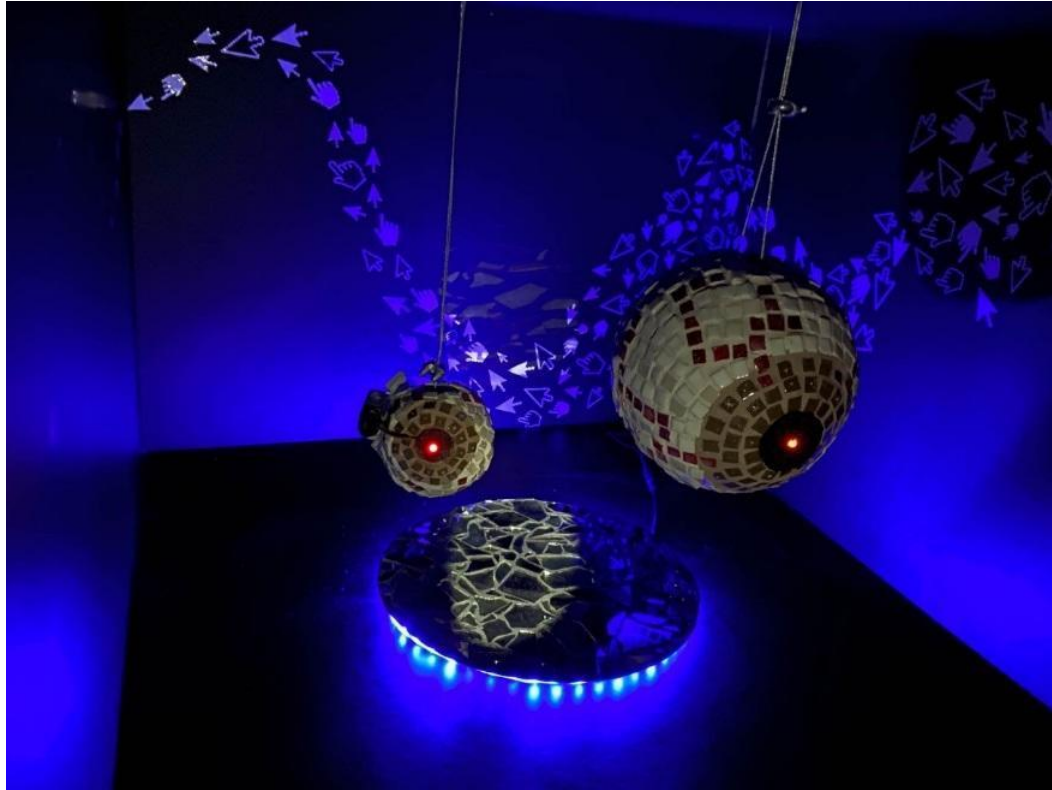
En el entorno, el sonido se configuró como un elemento envolvente, que no sólo integraba cada cuerpo cerámico, sino también los patrones reflejados, los cuales aportaron una dinámica de movimiento, entre reflejos fragmentados de luz.

También, como complemento a la instalación, en el escenario se esparció humo artificial, para reforzar la atmósfera envolvente de la acción; lo que producía la capa azul y destellos rojos de los ojos pixelados a los alrededores. En el contexto, este efecto visual contribuía a generar una sensación asfixiante, cargada y hasta claustrofóbica, al complementarse con la experiencia del sonido.



Registros de la instalación.





Registros de la instalación.





## Conclusiones

El trayecto temporal en el que desarrollé este proyecto trajo consigo una serie de variaciones que en vez de ser tropiezos para el planteamiento inicial, fueron escalones que ampliaron la visión del contexto al que apuntaba. Fui sorprendida por la saturación de una serie de situaciones que, al momento de formular la propuesta de investigación-creación, no había advertido, ni experimentado, pero también fui enriquecida en sentidos teóricos, creativos, visuales, sonoros, poéticos, emocionales e íntimos. Puedo visualizar este proyecto casi como una premonición, porque me cuestioné sobre la temática en el tiempo de lo que ahora llamamos “la vida normal” o “la vida antes de la pandemia”, sin haber imaginado lo que sucedería unos meses después.

Esta situación que nos unificó globalmente, con el uso indispensable de los medios tecnológicos de comunicación para sobrevivir a las circunstancias, hizo posible la diversificación de formatos de comunicación y expresividad en la red, trayendo así una serie de transformaciones sobre la manera de percibir la realidad a través de las pantallas y el otorgamiento de otras funciones a los dispositivos tecnológicos en la sociedad. Esto, sin duda, se metamorfoseó en una pulsión de dependencia, exacerbada por la sobreexposición del cuerpo y la psiquis al bombardeo icónico.

Así que, si antes de toda esta coyuntura consideraba relevante el tema investigativo a nivel de investigación-creación, en este momento reconozco aún más su pertinencia, dado que compromete aquello que diariamente nos convoca y afecta en el presente. El transcurso de los meses, entre la formulación del proyecto y su desarrollo, me permitió vivir mucho más de cerca la exuberancia de contenidos y reflexionar sobre las mismas implicaciones de sentirme saturada con frecuencia. De esta manera pude reconocer de frente los efectos de este tipo de vida, que se desarrollan mientras el uso permanente de los medios tecnológicos es parte esencial del ritmo de vida que tenemos. Las características que venía indagando sobre la hiperrealidad se



acentuaron durante esta temporada y, al incrementar ciertas experiencias que involucran el simulacro de la propia existencia, fui normalizando el hecho de estar ya inmersa en un contexto donde estos modos de vida parecen indiferenciados. Cada día vivimos la conectividad en extremo, como una necesidad inminente, de forma tal que los sistemas de comunicación colapsan, las señales se interrumpen y las plataformas se caen, pues los usuarios parecemos ir más rápido que el desarrollo de los propios sistemas. Pero así también, presenciamos la forma en que las grandes industrias dieron pronta solución a la adversidad y como si las actualizaciones no fueran una constante ya, la innovación se introdujo en cada rincón como estrategia configuradora de respuestas y soluciones a las necesidades del entorno.

La velocidad de transmisión de la información y el exceso de esta nos atrapó en nuestra condición más vulnerable, dentro de los entornos virtuales. Vivimos delirantes a las pantallas en una especie de codependencia con ellas, haciendo de la irritación ocular un estado común al que pudimos habituarnos hasta llegar al límite de enfermar de cansancio. Y en este panorama me fue posible encontrar un lenguaje expresivo para responder a cuestionamientos que venía haciéndome tiempo atrás, sin tener muy claro el camino para conectar todos sus nodos. Pude articular ideas y comprender que sus conexiones no suceden de forma lineal, sino como en una especie de constelación relacional. Ante la instantaneidad, la cerámica se posicionó como una suerte de canal de resistencia al tiempo, ralentizando cada proceso; el montaje hizo posible que pudieran confluir todas las ideas que en su momento estaban desordenadas, aisladas, distantes, para direccionar la cohesión y el ensamble de nociones: en suma, el sentido de la propuesta.

La acción de “montar”, o mejor, la idea de creación como “montaje”, permitió encajar tanto la materialidad de los elementos, como las nociones y categorías abordadas. Todas aquellas partes que en algún momento parecían sueltas o distantes, se fueron enlazando, hasta formar un todo que cobró sentido. Igualmente, de aquel ensamble de nociones y formas se configuró un ritmo visual que incluía formatos y códigos diversos. Por eso se considera que, es allí cuando se pueden reconocer implícitos aquellos conceptos que se indagaron, abstraídos, transformados y combinados en un todo perceptual que al ser planteado para ser recorrido, y no solamente para

ser observado, hace viva y expande la experiencia, en el contexto mediático por el que transitamos.

Fueron diversos los elementos que se emplearon, aludiendo a significaciones que apuntalan ciertas temáticas que, en otro momento, podríamos haber llamado futuristas, pero que hoy están a la orden del día, y que aparecen evidenciados en la composición instalativa presentada como componente de creación. Justamente, este dispositivo se abre al espectador –para el cual fue configurada–, con el fin de que establezca diálogos con cada objeto dispuesto en el espacio, tanto los tangibles como los intangibles, y se reconozca en él, pero también se abrume, se confunda y se vea cuestionado.

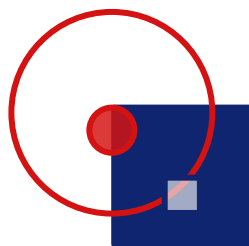
Desde el planteamiento formal de esta investigación-creación se quiso crear un espacio inmersivo de carácter instalativo, y a lo largo de su desarrollo se pudieron encontrar formas, sentidos y estímulos para lograrlo. Así, fueron tanto los referentes teóricos como los referentes visuales identificados, los que orientaron el planteamiento de las bases conceptuales y el norte creativo del trabajo. En su convergencia, estos aspectos me permitieron entender la diversidad de posibilidades en las que se podía sumergir al participante en la obra, de tal manera que ésta sirviera como dispositivo de mediación para reflexionar sobre la forma como consumimos y usamos los contenidos producidos en y a través de los medios digitales, y la consecuente saturación que sufre el cuerpo por la sumatoria de capas de información que sobrecargan nuestra percepción de los entornos que habitamos.

Entonces, fue gratificante encontrar un camino de creación que vinculara el lenguaje tecnológico de los medios, con una visión de contigüidad orgánica y cíclica de la vida, siguiendo las rutas creativas que se abren en el arte para reaccionar, responder o manifestarse ante los planteamientos realizados, sin presentar una visión completamente negativa de los dispositivos. Desde aquí se apela a la autonomía de cada persona en su rol como usuario y consumidor, en el ecosistema digital que confrontamos donde cohabitan lo físico y lo virtual, lo natural y lo

artificial. De allí el carácter pedagógico y la pertinencia que lograr este ejercicio en el contexto de una Licenciatura en Artes Visuales.

Terminado el proceso y apropiación de la temática, aquel fin inmersivo e instalativo se considera logrado cuando se proyecta a una escala real, y se incluyen estímulos sensoriales que activan la atención de los individuos con objetos escultóricos, patrones, reflejos, luz y sonido, entre otros componentes vinculados para acentuar la saturación por exuberancia de información en la red digital. También se logró configurar un espacio de interacción que posibilita al espectador participar activamente de la obra expositiva, desde la percepción espacial, visual y auditiva. Estímulos que se convierten en una provocación para intervenir y socializar con el otro. Allí su cuerpo, su mirada y su escucha se verán afectadas, surgirán cambios que ellos mismos que deberán asumir en cuestión de tiempo y espacio. Podrán encontrarse con su sombra o su reflejo, podrán iluminar, si así lo desean y hacer recorridos lumínicos guiados por sus propias fuentes, pero también soportar clickeos, ruidos, alarmas y llamadas predeterminadas en el ambiente.

Finalmente, es importante reconocer este ejercicio de investigación-creación como el punto de partida para continuar ahondando en esta perspectiva, para trazar nuevos despliegues y posibilitar, cuando las condiciones lo permitan, la concreción de espacios relaciones e inmersivos en los que la creación visual se convierta en un detonante de experiencias sensibles más críticas y reflexivas. Solo por esta vía será viable pensar en las posibilidades de la estética, la pedagogía y la creación como dispositivos fundamentales para la transformación de nuestra propia existencia.



## Fuentes de información

- Alianza Francesa Pereira (s.f). *Conversaciones desde el taller con Viviana Ángel Chujfi*. <https://alianzafrancesa.org.co/pereira/eventos/conversaciones-desde-el-taller-con-viviana-angel-chujfi/>
- Arteinformado (2017). *Fredy Clavijo Cuartas. Descripción del artista*. <https://www.arteinformatado.com/guia/f/fredy-clavijo-cuartas-193106>
- Artishock. Revista de Arte Contemporáneo (2015). *Llega a Chile Yayoi Kusama: obsesión infinita*. <https://artishockrevista.com/2015/01/15/llega-chile-yayoi-kusama-obsesion-infinita/>
- Baudrillard, J (1978). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.
- Bailey, T. (Ed.). (2019). *Audiosfera. Experimentación sonora 1980-2020*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- BBC mundo (2011). *Instalación permite "zambullirse" en millones de fotos de la vida diaria*. BBC mundo. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/11/111121\\_instalacion\\_millones\\_fotos\\_flickr](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/11/111121_instalacion_millones_fotos_flickr)
- Benedetti, M. (2001). *Inventario dos*. Editorial Planeta Colombiana S.A.
- Biagi, S. (2009). *Impacto de los medios de comunicación*. Cengage Learning, S.A. de C.V.
- Bishop, C. (2006). *El arte de la instalación y su herencia*. [https://issuu.com/nirbhe/docs/bishop\\_la\\_instalacion\\_y\\_su\\_herencia](https://issuu.com/nirbhe/docs/bishop_la_instalacion_y_su_herencia)
- Borja-Villel, M. (Ed.). (2019). *Mario Merz. El tiempo es mudo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora S.A.
- Calle, M. y Salamanca, O. (2014). *Pictoriedades, espacios gestuales, visualidades, cuerpo* [proyecto curatorial Maestría en Estética y Creación, Facultad de Bellas Artes y Humanidades Universidad Tecnológica de Pereira]. Moderno/Contemporáneo. <https://www.utp.edu.co/cms->

[utp/data/bin/UTP/web/uploads/media/comunicaciones/documentos/Moderno-Contemporaneo.pdf](http://utp/data/bin/UTP/web/uploads/media/comunicaciones/documentos/Moderno-Contemporaneo.pdf)

Carroll, N. (1998). *Una filosofía del arte de masas*. A. Machado Libros.

Cartagena, J. (2012). *El sonido en el arte. Una aproximación al arte sonoro*. [Trabajo de grado Maestría en Estética, Universidad Nacional de Colombia].

Chul-Han, B. (2010). *La sociedad del cansancio*. MSB Matthes & Seitz.

Colombo Americano Pereira-Cartago (2020). *Exposición paisajes del aislamiento-Cortocircuito Escenarios para el Arte*, octubre. [https://www.youtube.com/watch?v=DI\\_fbl6XfWc&t=132s&ab\\_channel=ColomboAmericanoPereira-Cartago](https://www.youtube.com/watch?v=DI_fbl6XfWc&t=132s&ab_channel=ColomboAmericanoPereira-Cartago)

Didi Huberman, G. (2018). *Cuando las imágenes tocan lo real*. Círculo de Bellas Artes.

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.

Joan Fontcuberta (s.f). *Imágenes que sobran, imágenes que faltan. Albert Kahn y la posfotografía*. Minerva Revista del Círculo de Bellas Artes. <https://cbamadrid.es/revistaminerva/articulo.php?id=790>

García, A. (2009). *Tiempo, cuerpo y percepción en la imagen técnica. Paul Virilio y la <<estética de la desaparición>>*. Universidad de Zaragoza.

García, L. I. (2017). *La comunidad en montaje: Georges Didi-Huberman y la política en las imágenes*. Aisthesis. <http://dx.doi.org/10.7764/aisth.61.6>

García, N. (2019). *Ícaro Zorbar: extrañando al fantasma*. Artishock. Revista de Arte Contemporáneo. <https://artishockrevista.com/2019/08/08/icaro-zorbar-extranando-al-fantasma/>

González, E. (2015). *Ruido visual. La saturación de imágenes en la contemporaneidad*. DOI: 10.1387/ausart.15964

- Gutiérrez, E. (2020). *Paisajes del aislamiento*. <https://www.estgut.com/>
- Kandinsky, V. (1989). *De lo espiritual en el arte*. Prima editora de Libros, S.A.
- Lawson, T. (Ed.). (2019). *Mario Merz El tiempo es mudo. La poética de lo político*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- López, F. (Ed.). (2020). *Audiosfera. Experimentación sonora 1980-2020*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Merz, M. (2019). *El tiempo es mudo*. [https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/mario\\_merz\\_148mm\\_web\\_2-6-20.pdf](https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/mario_merz_148mm_web_2-6-20.pdf)
- Monsalve, M. (Ed.). (2015). *Pensamiento visual contemporáneo*. Edición Universidad Nacional de Colombia.
- Orlowsky, J. (Director). (2020). *The social dilemma*. Netflix.
- Pallasmaa, J. (Ed.). (2019). *Mario Merz El tiempo es mudo. La poética existencial de Mario Merz: imágenes para construir, habitar y ser*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Radiónica (2019). [Pereira] 'Decoración para espacios claustrofóbicos' llega al Museo de Arte. <https://www.radionica.rocks/agenda/pereira-decoracion-para-espacios-claustrofobicos-llega-al-museo-de-arte>
- Ramírez, J.A. (Ed.). (1981). *Historia del arte*. Ediciones Anaya, S.A.
- Roca, J. (curador). (2018). *Fredy Clavijo: De lo árido*. <http://fredyclavijo.blogspot.com/search/label/De%20lo%20%C3%A1rido>
- Sánchez, F. (2019). *Ícaro Zorbar, hacia una poética de lo obsoleto*. Arcadia. <https://www.revistaarcadia.com/arte/articulo/icaro-zorbar-en-el-mambo-hacia-una-poetica-de-lo-obsoleto/76330/>

Tate. (s.f). *Yayoi Kusama's Obliteration Room*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/yayoi-kusama-8094/yayoi-kusamas-obliteration-room>

Tate (2015). *Infinity mirrored room. Filled with the brilliance of life (2011-2017)*.  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/kusama-infinity-mirrored-room-filled-with-the-brilliance-of-life-t15206>

Teuta, A. (2015). *Arquitectura emocional*.[https://issuu.com/ateuta/docs/arquitectura\\_emocional\\_angelica-teu](https://issuu.com/ateuta/docs/arquitectura_emocional_angelica-teu)

Teuta, A. (2013). *Portafolio 2007-2013*. [https://issuu.com/ateuta/docs/portafolio\\_general\\_baja](https://issuu.com/ateuta/docs/portafolio_general_baja)

Teuta, A. (s.f). *Proyectos*. <http://angelicateuta.com/projects/>

Umbrico, P. (2006). *Suns from sunsets from Flickr ongoing*.<http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns-from-sunsets-from-flickr/>

Žižek, S. (2020). *Sopa de Wuhan. El Coronavirus es un golpe al capitalismo a lo Kill Bill*. Editorial ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio).

## Referencias de imágenes

Angélica Teuta (2016). *Forest houses tent shelters forest*.<http://angelicateuta.com/projects/project/forest-houses-tent-shelters-forest/>

Angélica Teuta (2019). *Arquitectura emocional: Ananeko*.<http://angelicateuta.com/projects/project/emotional-architecture-ananeko/>

Angélica Teuta (2009). *Decoración para espacios claustrofóbicos*.<http://www.es.angelicateuta.com/projects/project/decoration-for-claustrophobic-interiors/>

Erik Kessels (2011). *24 hrs in photos*. <https://www.erikkessels.com/24hrs-in-photos>

Esteban Gutiérrez Jiménez (2020). *Fragmento de Paisajes del aislamiento, panel 1*.  
<https://www.estgut.com/m1>

Esteban Gutiérrez Jiménez (2020). *Fragmento de Paisajes del aislamiento*, panel 2.

<https://www.estgut.com/m2>

Fredy Clavijo Cuartas, *De lo árido*

(2018). <https://fredyclavijo.blogspot.com/search/label/De%20lo%20%C3%A1rido>

Fredy Clavijo Cuartas (2019). *Paisajes residuales*

<https://fredyclavijo.blogspot.com/search/label/Paisajes%20residuales>

Ícaro Zorbar (2019). *Extrañando al fantasma*. <https://www.mambogota.com/exposicion/icaro-zorbar/>

Mario Merz (1968). *Igloo di Giap*. <http://artjournal.collegeart.org/?p=7866>

Mario Merz (1982). *Igloo del palacio de las*

*Alhajas*. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/igloo-palacio-alhajas>

Mario Merz. (1974). *Espirales de mesas-de una mesa para 1 persona a la mesa para 55 personas*

[https://static4.museoreinasofia.es/sites/default/files/descargas/10-mario\\_merz\\_o.jpg](https://static4.museoreinasofia.es/sites/default/files/descargas/10-mario_merz_o.jpg)

Penelope Umbrico (2006). *541,795 Suns (from Sunsets) from Flickr*

(Partial). <https://bmoreart.com/2017/03/imagined-communities-penelope-umbrico.html>

Roberto Pellegrinuzzi (2015). *Mémoire*. <https://curiator.com/art/roberto-pellegrinuzzi/o>

Viviana Ángel Chujfi (1998). *Ciudad*

*perdida*. <https://blogcrec.wordpress.com/2014/09/26/colectivo-dominga-la-reutilizacion-aplicada-al-arte-y-diseno-en-colombia/>

Yayoi Kusama (1958). *En el estudio*. <http://www.thethird-eye.co.uk/the-infinity-rooms/>

Yayoi Kusama (1962). *Accumulation No. 1*. <https://www.moma.org/collection/works/163826>

Yayoi Kusama (s.f). *Infinity Net*: <https://tinyurl.com/yy5qfydr>

Yayoi Kusama (2011-2017). *Infinity mirrored room. Filled with the brilliance of life*. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/kusama-infinity-mirrored-room-filled-with-the-brilliance-of-life-t15206>